PlayStation
PAL
PuchiCarat™
DIGITAL ENTERTAINMENT
TAITO®
PlayStation®

Precautions

• This disc contains software for the PlayStation® home video game console. Never use this disc on any other machine, as it could damage it. • This disc conforms to PlayStation® specifications for the European market only. It cannot be used on foreign-specification versions of PlayStation®. • Read the PlayStation® Instruction Manual carefully to ensure correct usage. • When inserting this disc in the PlayStation®, always place it label side up. • When handling the disc, do not touch the surface. Hold it by the edge. • Keep the disc clean and free of scratches. Should the surface become dirty, wipe it gently with a soft cloth. • Do not leave the disc near heat sources or in direct sunlight or excessive moisture.• Never attempt to use a cracked or warped disc, or one that has been repaired with adhesives, as this could lead to operating errors.

Health Warning

For your health, rest about 15 minutes for each hour of play. Avoid playing when tired or suffering from lack of sleep. Always play in a brightly lighted room, and stay as far from the television screen as possible. Some people experience epileptic seizures when viewing flashing lights or patterns in our daily environment. These persons may experience seizures while watching TV pictures or playing video games. Even players who have never had any seizures may nonetheless have an undetected epileptic condition. Consult your doctor before playing video games if you have an epileptic condition or immediately should you experience any of the following symptoms during play: dizziness, altered vision, muscle twitching, other involuntary movements, loss of awareness of your surroundings, mental confusion, and / or convulsions.

PIRACY

The unauthorised reproduction of all or any game part of this product and the unauthorised use of registered trademarks are likely to constitute a criminal offence. PIRACY harms Consumers as well as legitimate Developers, Publishers and Retailers. If you suspect this game product is an unauthorised copy, or have any other information about pirate product, please call your local Customer Service number given at the back of this Manual.

See back page of this manual for Customer Service Nos. and Games Hotline Nos.

© 2001 EON Digital Entertainment. All rights reserved. For home use only. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited.
Published by EON Digital Entertainment. Developed by Taito Corp.

1 or 2 Player | Memory Card 1 block | Analog Control Compatible | Vibration Function Compatible | Mouse Compatible

SLES-02070

PuchiCarat™

STORY.................. 3
CHARACTERS.............4
CONTROLLERS 8
GAME MENU............ 11
BASIC GAME RULES...... 12
1 PLAYER MODE 14
2 PLAYER MODE 20
RULES EXPLANATION... 21
OPTIONS........... 22
OTHERS 25
HINTS.............. 26

STORY

DREAMS WILL COME TRUE IF YOU COLLECT THE PRECIOUS GEMS.....

THE WORLD OF "GEM STONE" IS WHERE SCIENCE AND MAGIC COEXIST. LEGEND TELLS OF 12 PRECIOUS GEMS THAT WERE KEPT IN A SANCTUARY. PEOPLE PRAYED TO THESE PRECIOUS GEMS FOR PEACE AND PROSPERITY, THEY BELIEVED THAT THE GEMS MADE DREAMS COME TRUE.

BUT 500 YEARS AGO THE GEMS WERE TAKEN BY THIEVES AND PASSED INTO THE HANDS OF PEOPLE WITH HIGH MAGIC POWERS. THESE PEOPLE DOMINATED THE POOR AND WEAK WHO HAD LOST THE PRECIOUS GEMS ALONG WITH THEIR HOPES AND DREAMS.

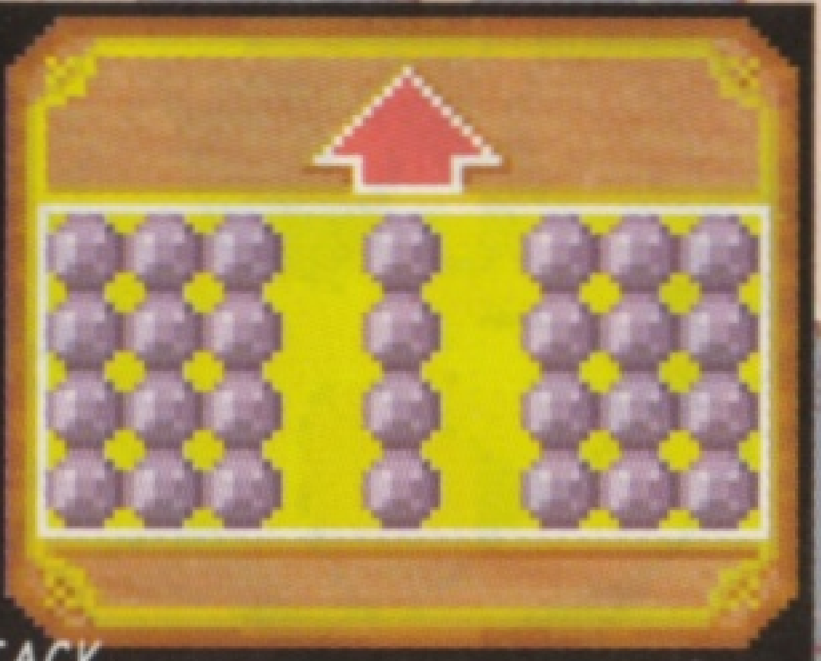
A LONG TIME HAS PASSED AND THE STOLEN GEMS ARE SHINING IN THE POSSESSION OF 12 MYSTERIOUS PEOPLE. THESE 12 ARE EACH SEEKING TO OWN ALL THE GEMS AND SO REALISE THEIR PERSONAL DREAMS. SOME SEEK PEACE AND OTHERS POWER AND DOMINATION....

CHARACTERS

GARNET

His ancestors were involved in the robbery 500 years ago. He is a boy who loves nature and peace. Due to his unfortunate heritage he seems to dislike lies and authority. He is 13, the same age as Shyst.

ATTACK PATTERN



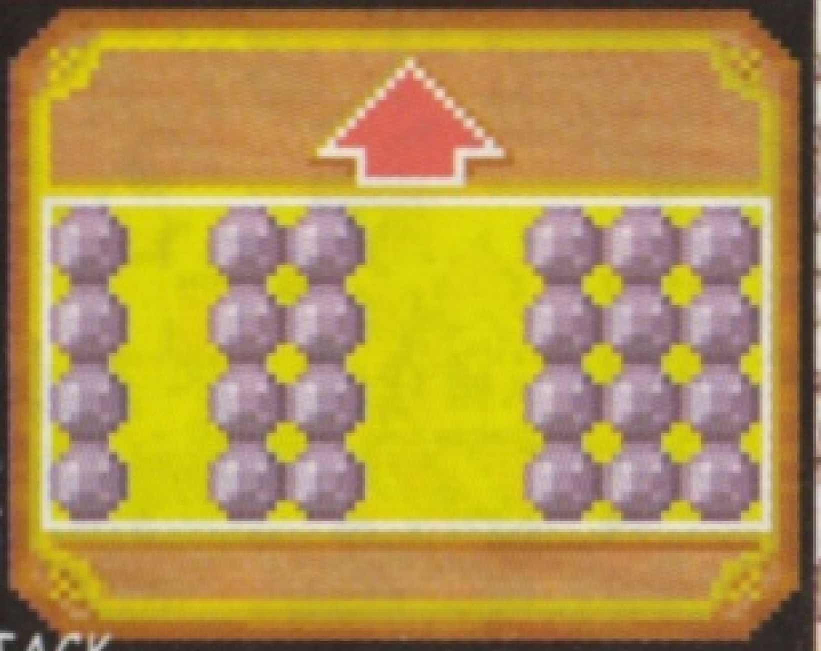
ATTACK POWER... 3 LINES OF STONES

1 JANUARY
GARNET

SHYST

Second daughter of the Corandam family and Sapphire's younger sister. She has a weak personality, hates herself. She is secretly adored by her elder and stronger sister Sapphire.
She's 13 years old.

ATTACK PATTERN



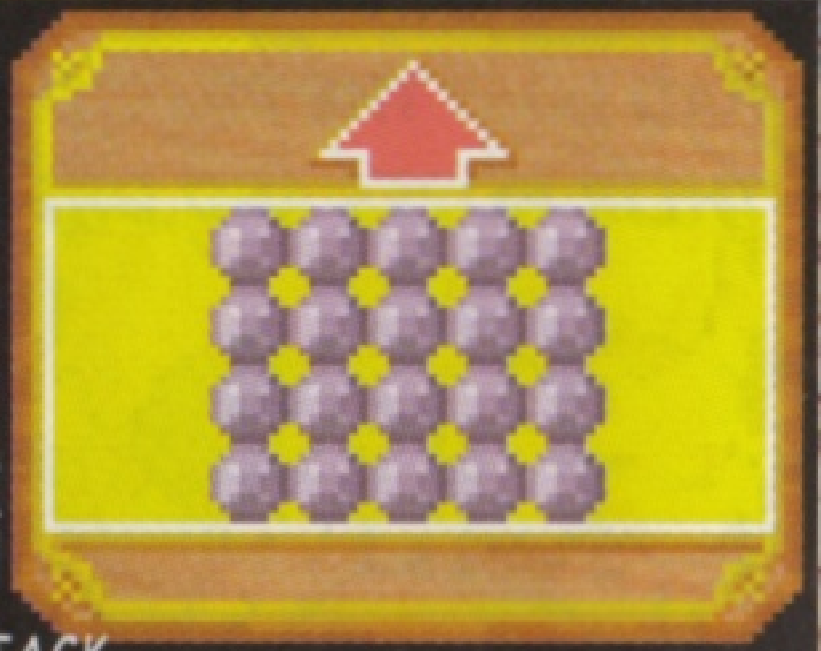
ATTACK POWER... 3 LINES OF STONES

2 FEBRUARY
AMETHYST

AQUA

She is the first daughter of the family Berirumarine and the younger sister of Paz. She always looks posh and day-dreams. She loves to collect clothes and is very proud of her incredible collection. She is 20 years old.

ATTACK PATTERN



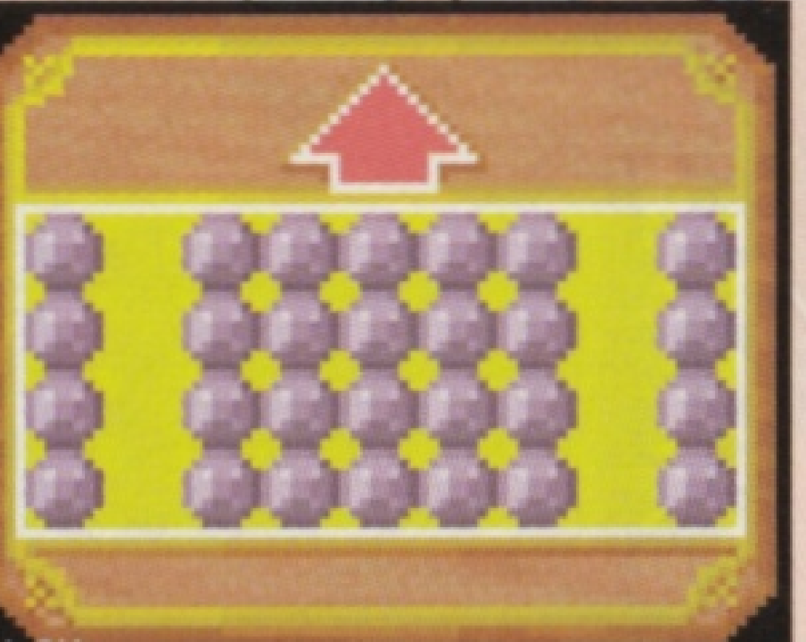
ATTACK POWER... 2 LINES OF STONES

3 MARCH
ACQUA MARINE

C-MOND

SHE USED TO BE THE HOUSE-MAID OF THE IMITATION FAMILY.
THE SON OF THE FAMILY ADORED HER AND SHE IS NOW FOLLOWING HIM. SHE HAS A COMPLEX ABOUT HER SMALL STATURE. SHE IS 15 YEARS OLD.

ATTACK PATTERN



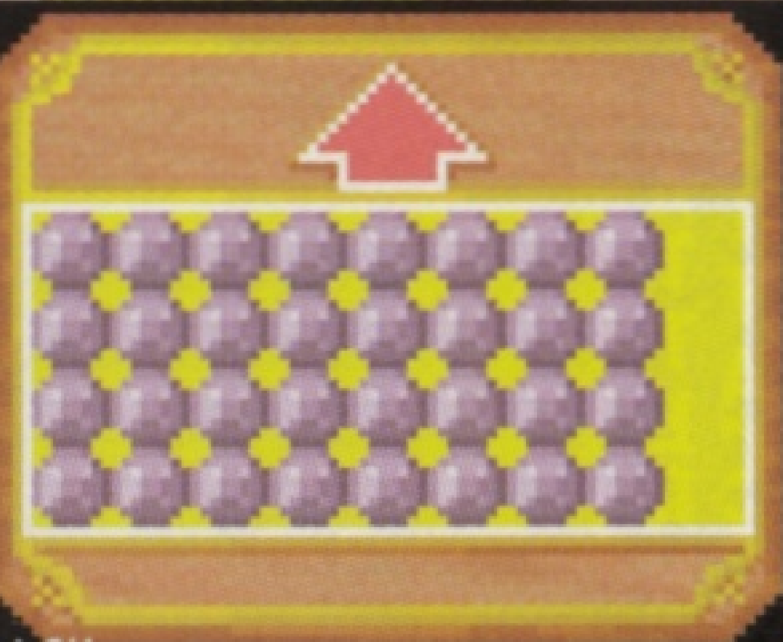
ATTACK POWER... 2 LINES OF STONES

4 APRIL
DIAMOND

RALD

HE IS RELATED TO CROM THE MAN WHO INVENTED THE LEGENDS REGARDING THE GEMS. HE IS A FANATIC ABOUT SCIENCE AND INVENTIONS. HE IS A QUIET BOY WITH A TEMPER IF EITHER HIS SCIENCE OR INVENTIONS ARE MADE FUN OF. HE IS 11 YEARS OLD.

ATTACK PATTERN



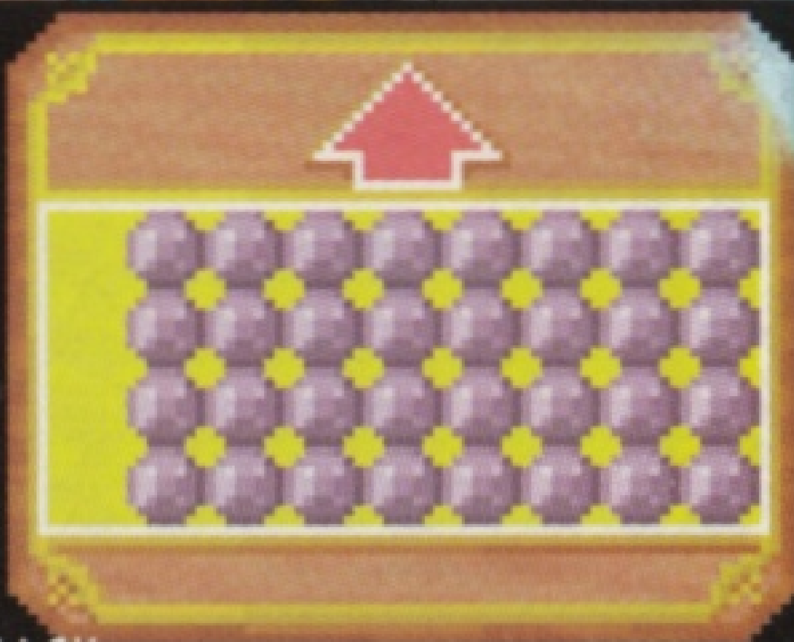
ATTACK POWER... 3 LINES OF STONES

5 MAY
EMERALD

PEARL & DEARL

THE LIVELY PEARL AND QUIET DEARL ARE TWINS. THEY LIVE IN A VILLAGE AND OWN A PHARMACY. THEY LOST THEIR PARENTS AT AN EARLY AGE BUT PEARL HAD THE STRENGTH TO MANAGE FOR BOTH OF THEM. THEY ARE 14.

ATTACK PATTERN



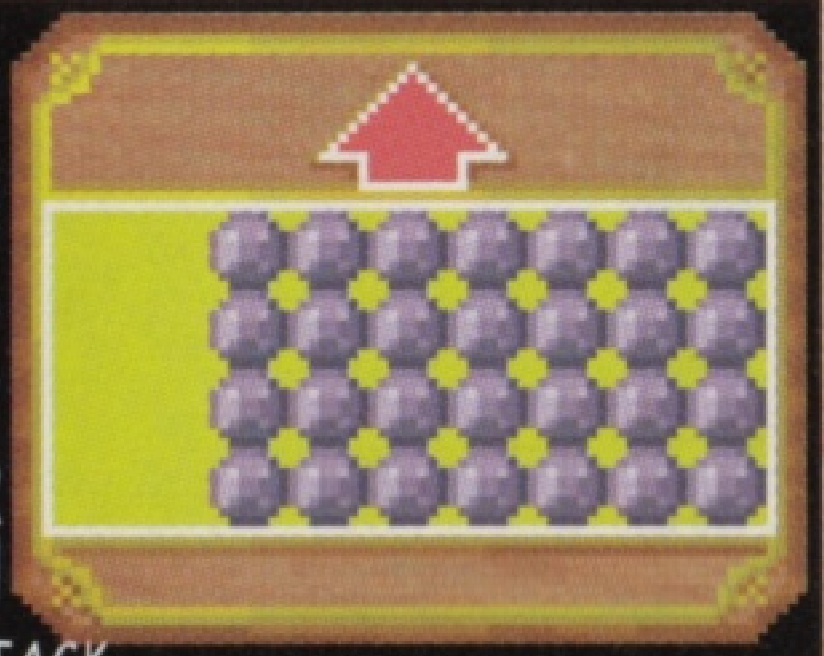
ATTACK POWER... 3 LINES OF STONES

6 JUNE
PEARL

BEE

In reality he's the wealthy Ogust, head of the Corandam family.
Has been transformed into an animal by Sapphire
Age unknown.

ATTACK PATTERN



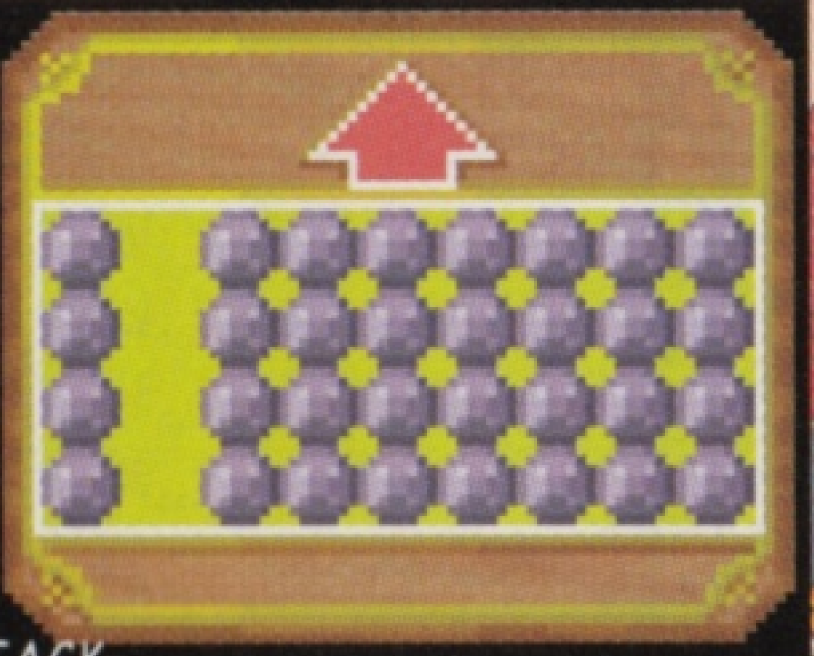
ATTACK POWER... 2 LINES OF STONES

7 JULY RUBY

PERYDOT

Wife of Ogust Corandam. Like her husband she has been transformed into a beast but she hasn't lost her human nature and likes to go out at night. Her hobbies are dancing and seduction. She is 26.

ATTACK PATTERN



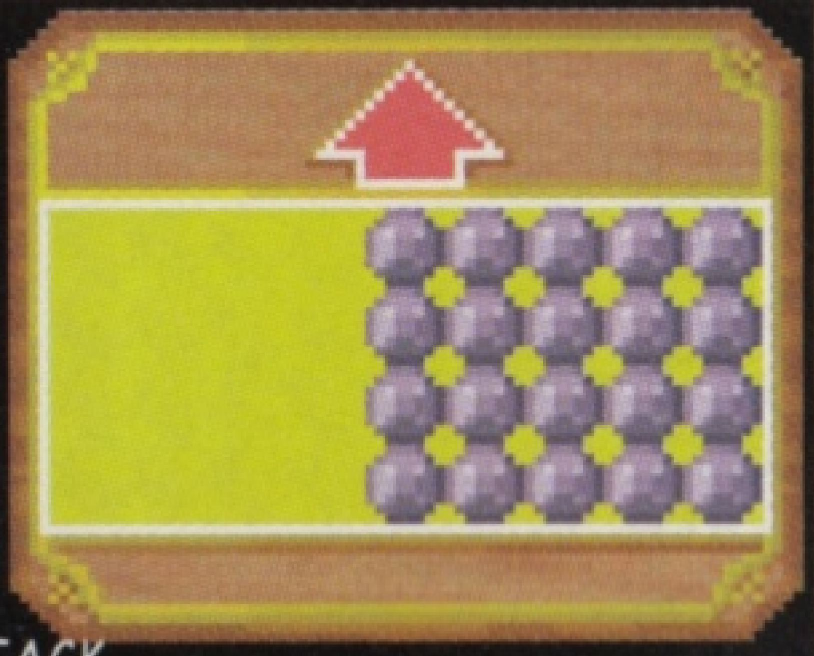
ATTACK POWER... 2 LINES OF STONES

8 AUGUST PERIDOT

SAPPHIRE

Eldest daughter of the Corandam family, she has a sad life dominated by greedy parents. She meets Paz and becomes his pupil.
She is an expert at magic.
She is 19

ATTACK PATTERN

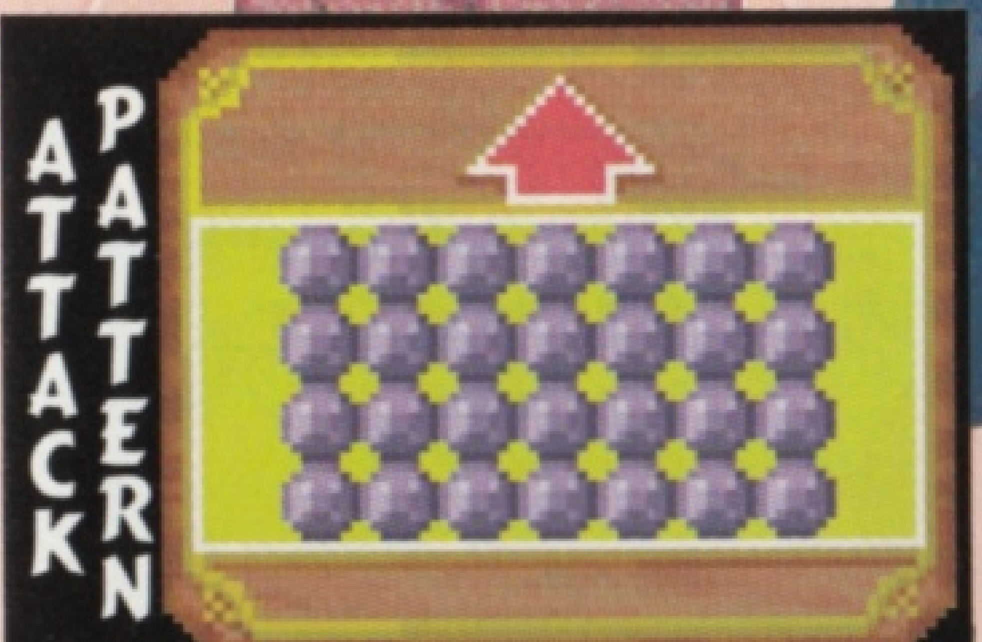


ATTACK POWER... 4 LINES OF STONES

9 SEPTEMBER SAPPHIRE

OPA

He used to be a corrupt official but is now paying the price of his dishonesty. Memories of happier days have driven him into body building and preaching. A quiet strange troubled man. Age: 77

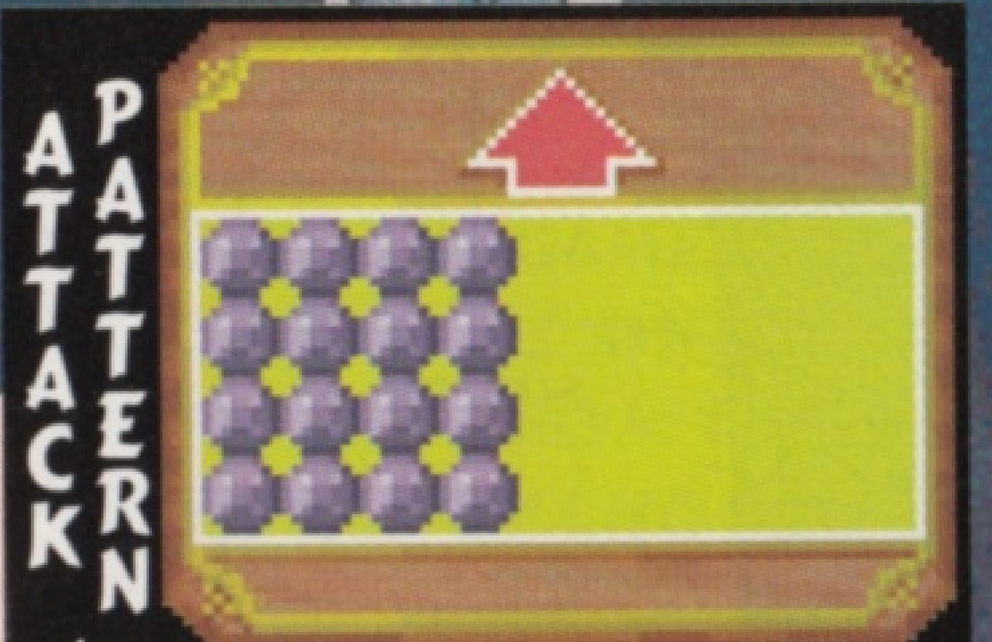


ATTACK POWER... **3 LINES OF STONES**

10 OCTOBER
OPAL

PAZ

He is a young man seeking to dominate the world by using magic powers. He wants to eliminate science and let magic take over. He is ambitious, focussed on world domination.
Age: 22

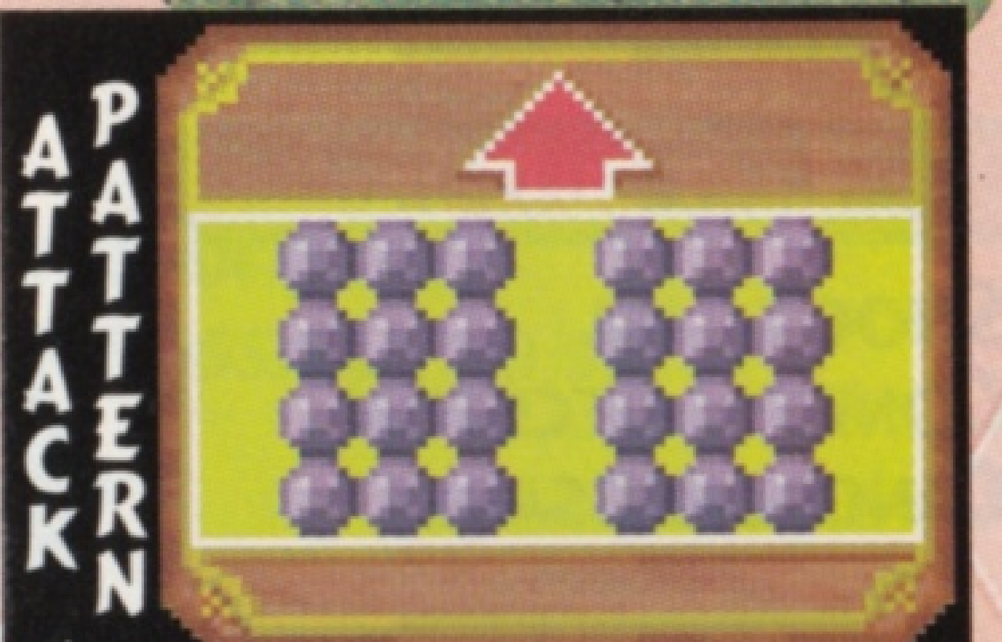


ATTACK POWER... **5 LINES OF STONES**

11 NOVEMBER
TOPAZ

RUCO

She is a intricate girl from a complex family. Her only friend is her pet called KumiKumi. She has run away from home. She wants to conquer the world. She is 7



ATTACK POWER... **2 LINES OF STONES**

12 DECEMBER
TURQUOISE

CONTROLLERS

* IT IS ADVISED THAT YOU DO NOT INSERT OR REMOVE PERIPHERALS OR MEMORY CARDS ONCE THE POWER IS TURNED ON.

CONTROLLER

DIRECTIONAL BUTTONS

MOVES THE CURSOR SIDEWAYS
MOVES THE CURSOR IN THE MENUS

START BUTTON

START GAME
PAUSE

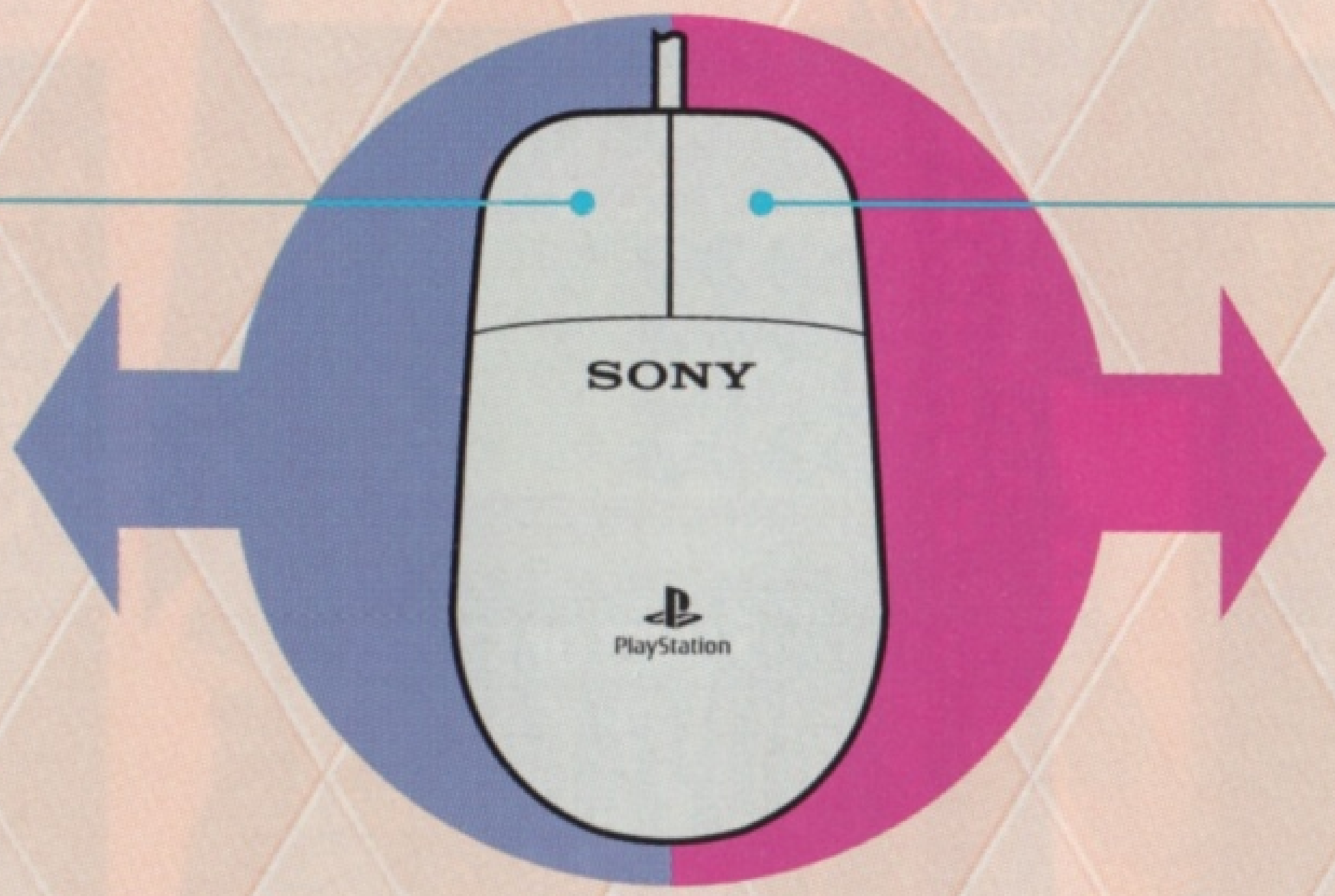
◎ BUTTON

SHOOT BALL
CONFIRM DECISION
CANCEL MESSAGES

▢ BUTTON

INCREASE SPEED OF THE CURSOR

MOUSE



LEFT BUTTON

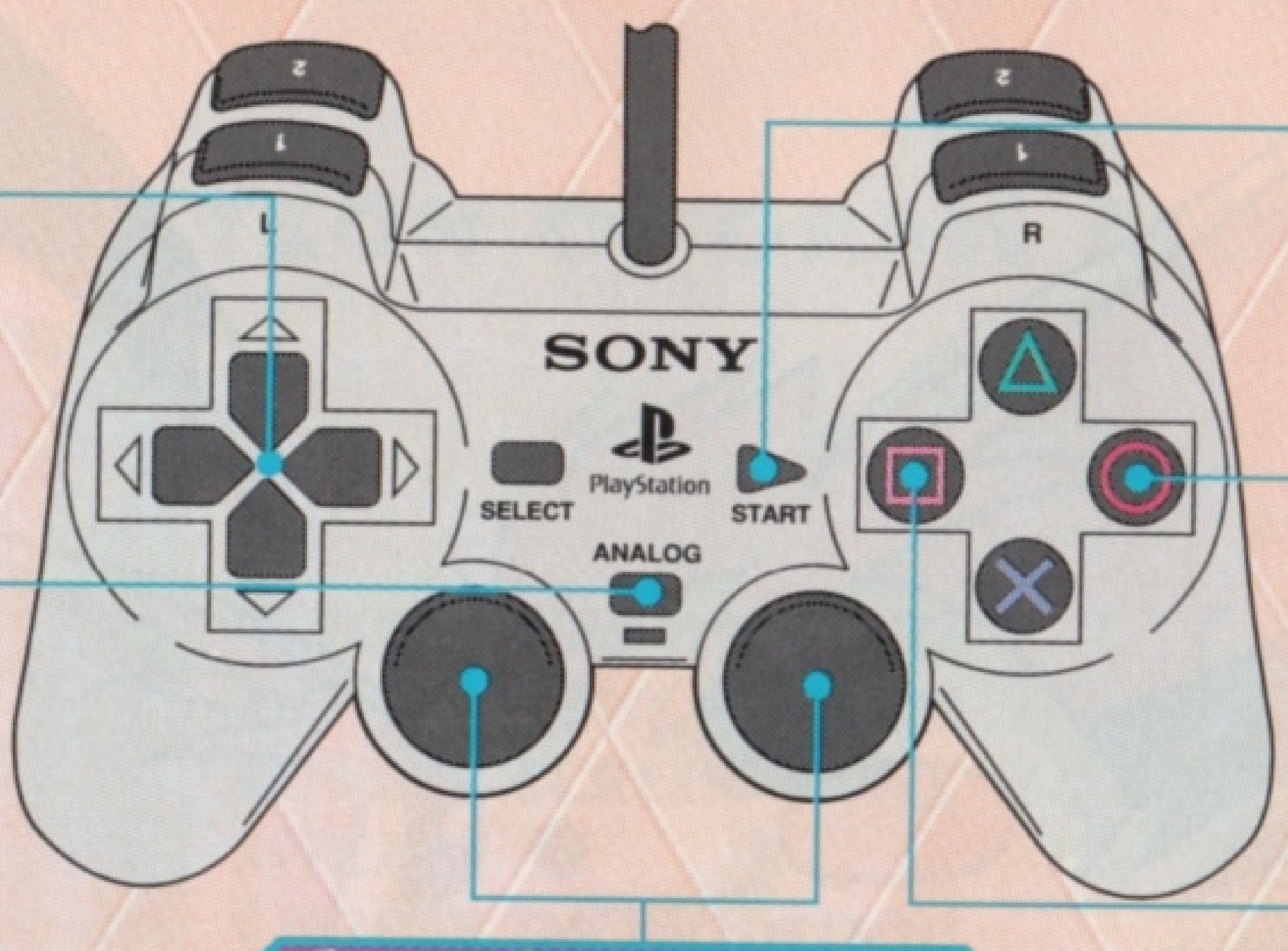
SHOOT BALL
CONFIRM DECISION
CANCEL MESSAGES

RIGHT BUTTON

START GAME
PAUSE

* BUTTON CONFIGURATION CAN EASILY BE CHANGED IN THE OPTIONS MENU

ANALOG CONTROLLER (DUAL SHOCK)



DIRECTIONAL BUTTONS

MOVE CURSOR SIDEWAYS
MOVE CURSOR IN MENUS

ANALOG MODE SWITCH

ANALOG MODE SWITCH
ANALOG MODE ON/OFF
(LED – RED)
OPERATE USING LEFT STICK
(LED – OFF)
OPERATE USING DIRECTIONAL BUTTONS

LEFT/RIGHT STICK

MOVE CURSOR SIDEWAYS
MOVE CURSOR IN MENUS

START BUTTON

START GAME
PAUSE

◎ BUTTON

SHOOT BALL
CONFIRM DECISION
CANCEL MESSAGE

▢ BUTTON

INCREASE SPEED OF THE CURSOR

DURING THE GAME, ONLY ONE OF THE TWO STICKS CAN BE USED (LEFT ONE FOR THE INITIAL SETUP)

SETTING THE VIBRATION

SETTING SCREEN

IF YOU PAUSE THE GAME WHILE USING THE ANALOG CONTROLLER (DUAL SHOCK), IT WILL BE POSSIBLE TO SETUP THE "VIBRATION" FROM THE MENU.
SET THE VIBRATION CHOOSING FROM:

HARD VIBRATION....... VIBRATION WILL BE APPLIED TO MANY MOVEMENTS OR ACTIONS
NORMAL VIBRATION... VIBRATION WILL BE APPLIED ONLY IN SPECIFIC OR SPECIAL PARTS OF THE GAME
OFF............................ NO VIBRATIONS

GAME MENU

You can choose from 4 game options

SELECTION OF GAME MODE

If you press the start button the mode select screen will appear.
Choose the mode you want from the 4 options.

1P Play

This mode allows you to play by yourself. You can choose between 4 games

1P Vs 2P

You can play against another player. You can also set a player handicap.

Explanation of Rules

This option explains in detail all the rules from the basic operations to the challenges

Options

This gives you access to the game settings. Controller and sound options, game difficulty, stones and ranking. You also access the memory card here.

BASIC GAME RULES

SINGLE PLAYER SCREEN VIEW

STONES
DESTROYED BY THE BALL

BALL
BALL USED TO DESTROY THE STONES

CURSOR
THE CURSOR THAT THE PLAYER MOVES

FLOOR

SCORE
ACTUAL POINTS

CHARACTER
THE CHARACTER CHOSEN BY THE PLAYER

FINISH LINE
IT IS GAME OVER WHEN THE STONES EXCEED THIS LINE

MORE STONES WILL BE ADDED WHEN YOU DROP THE BALL ONTO THE FLOOR

TWO PLAYER SCREEN VIEW

ACQUIRED POINTS
POINTS WON

PLAYER 1 SCREEN
SIDE OF SCREEN FOR PLAYER 1

FORWARDED POINTS
NUMBER OF STONES TO BE ADDED DUE TO THE OPPONENTS ATTACK

TOTAL POINTS WON
TOTAL RESULT OF THE CHALLENGE (ONLY FOR 2P)

PLAYER 2 SCREEN
SIDE OF SCREEN FOR PLAYER 2

MORE STONES WILL BE ADDED WHEN YOU DROP THE BALL ONTO THE FLOOR

HOW TO PLAY IN SINGLE MODE

SHOOT THE BALL WITH THE ◎ BUTTON.
HIT THE BALL WHICH FALLS BACK BY LETTING IT BOUNCE ONTO THE CURSOR. THE BALL WILL DESTROY THE STONES.
IT WILL BE GAME OVER WHEN THE STONES EXCEED THE DEAD LINE.

USE THE CURSOR TO HIT THE BALL!!

HOW TO PLAY IN 2 PLAYERS MODE

SHOOT THE BALL WITH THE ◎ BUTTON.
HIT THE BALL WHICH BOUNCES BACK WITH THE CURSOR.
DESTROY THE STONES WITH THE BALL.

USE THE CURSOR TO HIT THE BALL!!

BY BREAKING OFF YOUR STONES, IT IS POSSIBLE TO ADD STONES ONTO YOUR OPPONENTS' SCREEN. THE MORE STONES YOU BREAK OFF, THE MORE WILL BE ADDED ONTO YOUR OPPONENT'S SCREEN.

ATTACK BY BREAKING OFF THE STONES!!

THE PLAYER WHO FIRST LETS THE STONES EXCEED THE DEADLINE WILL LOSE.

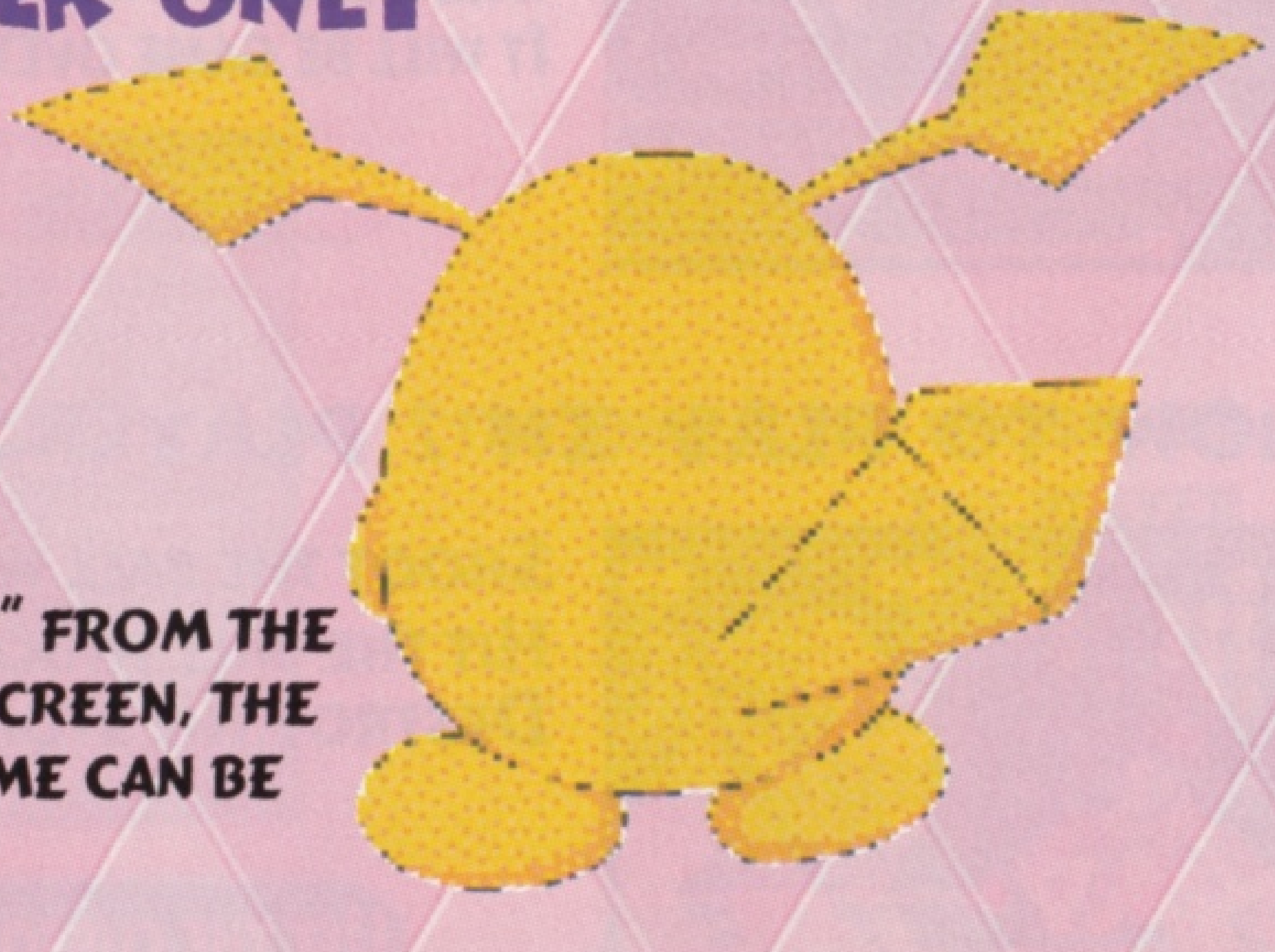
YOU LOSE IF YOU EXCEED THE LINE

1 PLAYER MODE

4 TYPES OF GAME

THE SELECTION FOR ONE PLAYER ONLY

If you choose "single player" from the mode select screen, the following game can be played.



TRIAL MODE

It is a game which evaluates the player's level of ability

STORY MODE

It is possible to enjoy each character's story while completing each round.

TIME ATTACK

Game with limited time to destroy the 50lines

RAPID MODE

Mode which lets you carry on destroying the stones with no limits

TRIAL MODE

CHOOSE THE DIFFICULTY.
EACH LEVEL IS DIVIDED INTO 3 LEVELS

CAN BE CLEARED WHEN 100 LINES OF STONES ARE DESTROYED. AFTER CLEARING THIS STAGE, YOU CAN SELECT NEXT LEVEL.

(LEVEL 1-3)

CAN BE CLEARED WHEN 200 LINES OF STONES ARE DESTROYED. AFTER CLEARING, THE NEXT LEVEL CAN BE SELECTED.

(LEVEL 1-3)

CAN BE CLEARED WHEN 300 LINES OF STONES ARE DESTROYED. AFTER CLEARING, THE NEXT LEVEL CAN BE SELECTED.

(LEVEL 1-3)

WHEN YOU FINISH THE GAME, THE RANKING SCREEN WILL SHOW UP.

RANKING SCREEN

*BEST SCORES CAN BE STORED IN THE MEMORY CARD

NUMBER OF LINES
NUMBER OF LINES OF STONES DESTROYED

TIME
TIME SPENT

HIGHEST DROP
MAXIMUM NUMBER OF STONES DESTROYED AT ONCE.

HIGHEST SCORE

RANKING
POSITION IN THE RANKING

LARGEST CONTINUOUS HIT
MAXIMUM NUMBER OF STONES HIT SUCCESSIVELY IN ONE SHOT

PERFECT SCORES
NUMBER OF TIMES YOU GOT THE "ALL DESTROYED"

HIGHEST RECORD THIS ROUND

*THE BEST RESULT OF ALL TIME WILL SHOW UP ONLY WHEN YOU CLEAR THE GAME.

STORY MODE

EACH CHARACTER'S STORY CAN BE ENJOYED!!

FIRST OF ALL, CHOOSE THE GAME YOU WANT.

PRACTICE
THE CURSOR IS LARGE.
3 ROUNDS IN ALL.

ARCADE
THE ENDING CAN BE SEEN WHEN YOU CLEAR ALL 11 ROUNDS.

ORIGINAL
YOU CAN SET SUCH OPTIONS AS THE ATTACK PATTERN AND THE OPPONENT'S FIGHT ORDER.
11 ROUNDS IN ALL..

PRACTICE / ARCADE

THE GAME WILL EVOLVE IN THE FOLLOWING WAY.

PLAYER SELECT

THE DESIRED CHARACTER IS CHOSEN.

STORY DEMO

CONVERSATION BETWEEN THE CHARACTERS WILL APPEAR.

PLAY AGAINST THE COMPUTER

THERE'S ONLY ONE GO, IF YOU WIN, YOU WILL PLAY AGAINST NEXT OPPONENT. IT WILL BE GAME OVER IF YOU LOSE, BUT IT IS ALSO POSSIBLE TO CONTINUE.

ORIGINAL

IN ORIGINAL MODE, THE OPTIONS OF THE GAME CAN BE SET.

SELECTION OF THE OPPONENT

AFTER CHOOSING YOUR CHARACTER IT IS POSSIBLE TO SELECT THE OPPONENT. THE ENDING WILL CHANGE DEPENDING ON THE ORDER IN WHICH YOU CHOOSE YOUR OPPONENT.

CHANGE OF THE ATTACK PATTERN

IT IS POSSIBLE TO CHANGE THE ATTACK PATTERN AFTER WINNING AGAINST THE OPPONENT AND OBTAINING THE PRECIOUS GEM.

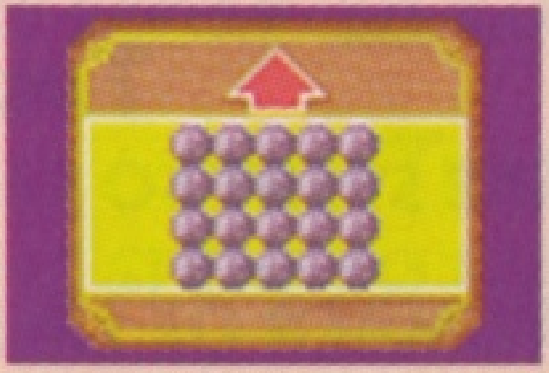
PLAY AGAINST THE COMPUTER

THERE IS ONLY ONE GO.
IF YOU WIN YOU WILL GET THE OPPONENT'S PRECIOUS GEM AND CHOICE OF ATTACK PATTERN FOR THE NEXT ROUND.

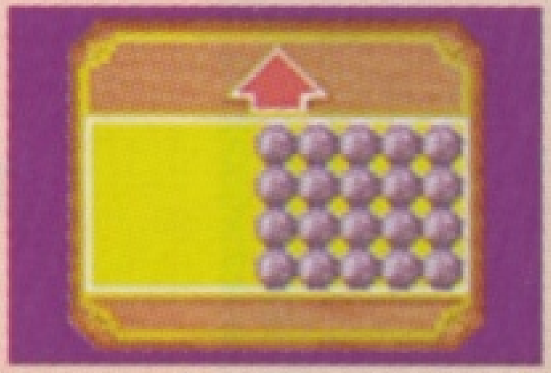
ABOUT THE ATTACK PATTERN...

THIS REFERS TO "HOW TO SEND THE STONES TO THE OPPONENT" IN THE OPPONENTS SCREEN, AFTER BREAKING OFF YOUR STONES.
EACH CHARACTER HAS ITS OWN UNIQUE ATTACK PATTERN.

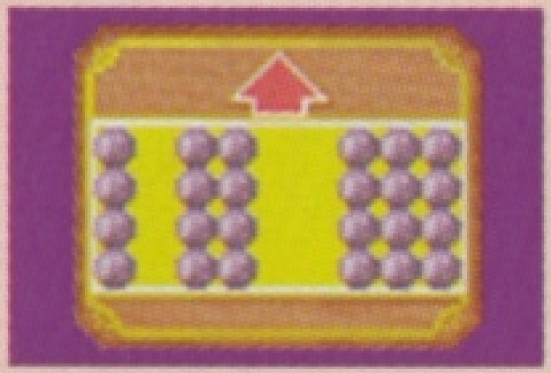
PLAYER'S ATTACK PATTERN



TYPE 1: THE STONES DROP FROM THE CENTER.



TYPE 2: THE STONES DROP FROM ON ONE SIDE



TYPE 3: THE STONES ARE SCATTERED RANDOMLY

TIME ATTACK

AIM FOR THE BEST TIME!!

IF YOU MARK THE TOP RANKING IN ALL COURSES...?

COURSE SELECTION

COURSE CAN BE SELECTED. THE GAME DIFFICULTY WILL AFFECT BOARD LENGTH AND THE SPEED AT WHICH THE STONES COME DOWN TO THE LINE.

START ATTACKING

CLEAR THE STONES AS QUICKLY AS POSSIBLE.

RESULTS

THE GAME IS FINISHED WHEN YOU DESTROY ALL 50 LINES

HOW TO READ THE SCREEN

BEST TIME
BEST TIME SO FAR

TIME
TIME SPENT SO FAR

NUMBER OF LINES
LINES CLEARED SO FAR

ELAPSED TIME
THE TIME SPENT TO COMPLETE EVERY SET OF 10 LINES

RAPID MODE

JUST DESTROY THE STONES!!

YOU CAN CHANGE TO A "COUNT DOWN" TYPE OF GAME USING THE OPTIONS.

GAME START

JUST KEEP ON DESTROYING THE STONES.

RESULTS

WHEN THE GAME IS FINISHED, THE NUMBER OF LINES COMPLETED SO FAR WILL APPEAR.

HOW TO READ THE SCREEN

HIGHEST NUMBER OF LINES
THE BEST SCORE SO FAR

TIME
TIME SPENT SO FAR

NUMBER OF LINES
LINES CLEARED SO FAR

2 PLAYER MODE

2 CONTROLLERS NEEDED.

IN 2 PLAYER MODE IT IS POSSIBLE TO SET A HANDICAP ON THE CURSOR LENGTH AND ON THE ATTACK POWER

DIFFICULTY – CHARACTER SELECTION

DIFFICULTY WILL AFFECT THE SPEED IN WHICH THE STONES DROP. CHOOSE THE 2 CHARACTERS TO PLAY WITH

HANDICAP SET

SET A HANDICAP BY SELECTING THE CURSOR SIZE AND CHANGING THE ATTACK POWER WHICH CONTROLS THE NUMBER OF STONES SENT TO THE OPPONENTS SIDE

WINNING

THE FIRST ONE TO WIN ALL THE REQUIRED ROUNDS WILL WIN. THE NUMBER OF THE ROUNDS CAN BE SET IN THE OPTIONS MENU.

ABOUT THE CHARACTER'S ATTACK POWER...

DURING THE GAME, THE AMOUNT OF STONES WHICH ARE SENT TO THE OPPONENT'S SCREEN IS SETTED IN THE FOLLOWING WAY.

NUMBER OF STONES LINES – CHARACTER'S ATTACK POWER

IT IS NOT TRUE THAT THE CHARACTER WITH THE BIGGER ATTACK POWER IS ALWAYS THE STRONGER.

5 STONES   1 STONE

RULES EXPLANATION

INCREASE THE COMPREHENSION OF THE GAME.

RULES EXPLANATION SCREEN

PLAYER CONTROLS
EXPLAINS THE SETTING OF THE BOARD

BASIC RULES
EXPLAINS THE GAME RULES

EXPLANATION OF STONE CLUSTERS
THE TECHNIQUE OF THE BREAK OFF IS EXPLAINED

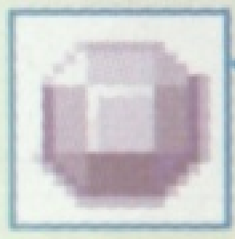
EXPLANATION OF STONES
EXPLAINS THE TYPES OF STONES AND THEIR EFFECTIVENESS

VS MODE RULES
BASIC EXPLANATION FOR CHALLENGE

EXIT
RETURN TO TITLE MENU

STONE TYPES

NORMAL STONE (6 COLOURS + 1)
BASIC STONE DESTROYED WHEN HIT ONCE



HARD STONE
NEED TO BE HIT TWICE TO BE DESTROYED

HINDRANCE STONE
NOT POSSIBLE TO DESTROY.

SHINING STONE (6 COLOURS)
DESTROY THE STONES OF THE SAME COLOUR OF THE SHINING

ALL CLEAR STONE
WHEN HIT, ALL THE STONES ON SCREEN WILL BE DESTROYED

OPTIONS

CHOOSE GAME SETTINGS

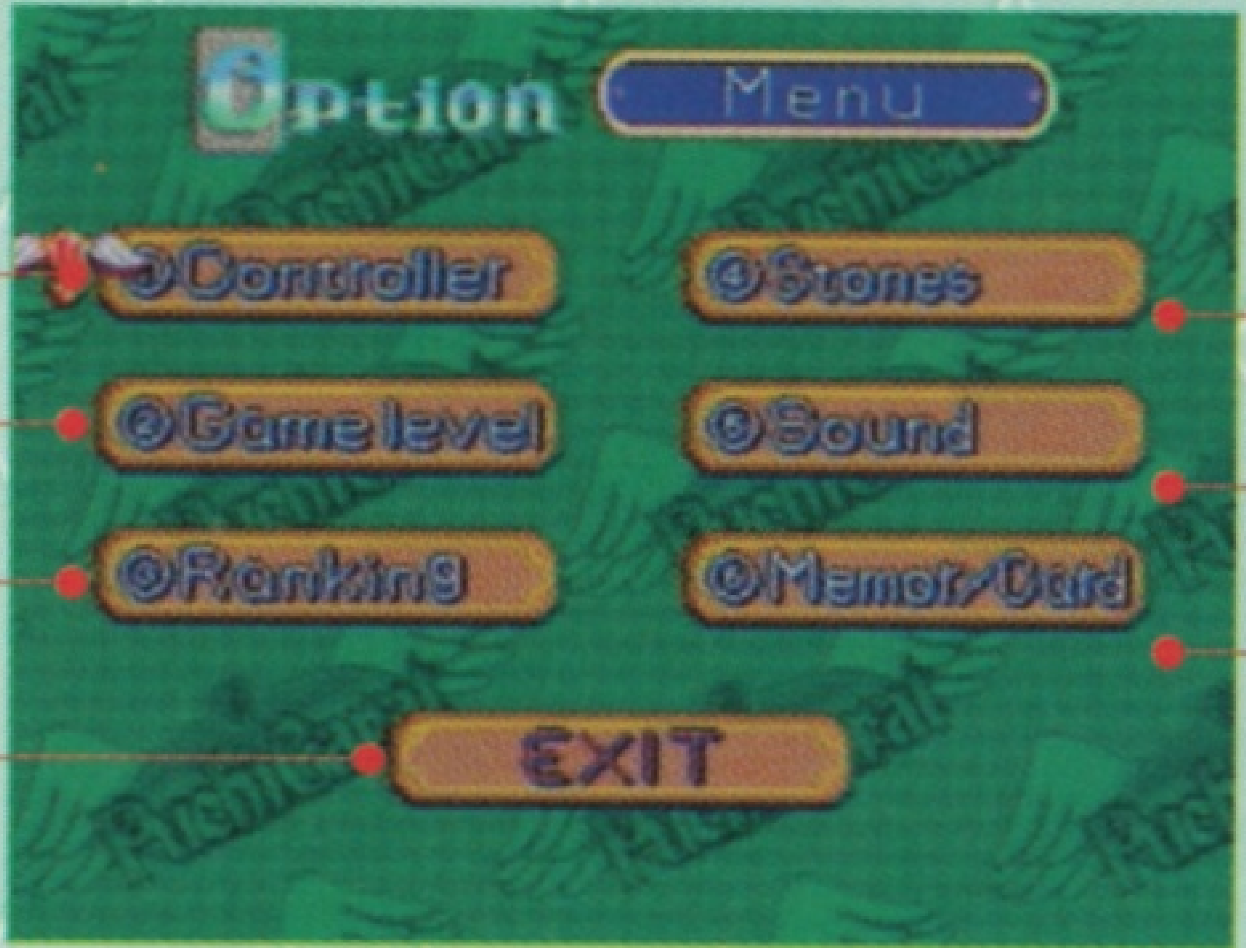
OPTIONS SCREEN

CONTROLLER
CHANGE THE BUTTONS USED IN THE GAME

GAME LEVEL
REGULATES THE GAME DIFFICULTY

RANKING
SHOWS THE HIGH SCORES

EXIT
RETURN TO GAME MODE SELECT SCREEN



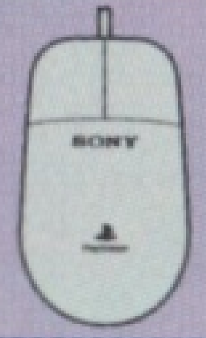
STONES
CHANGES DESIGN OF THE STONES

SOUND
SET THE MUSIC AND SOUND EFFECTS VOLUME

MEMORY CARD
ACCESS TO MEMORY CARD

HOW TO SET OPTIONS

CONTROLLER & ANALOG CONTROLLER (DUAL SHOCK)
DIRECTIONAL BUTTONS.....USED TO SELECT THE OPTIONS
SHOOT BUTTON.................CHANGE THE OPTION / CONFIRM THE CHOICE.



MOUSE
DIRECTIONAL MOVEMENT..USED TO SELECT THE OPTIONS LEFT/RIGHT
BUTTON..............................CHANGE THE OPTION / CONFIRM THE CHOICE.

CONTROLLER

YOU CAN CUSTOMIZE THE CONTROLLER BUTTONS

CURSOR MOVEMENT... CHOOSE THE BUTTONS TO MOVE THE CURSOR
BALL LAUNCH...PRESS THE BUTTON YOU WOULD LIKE TO LAUNCH THE BALL
CURSOR ACCELERATION... PRESS THE BUTTON YOU WOULD LIKE TO USE TO INCREASE THE CURSOR SPEED

IF YOU WANT TO USE THE ANALOG CONTROLLER'S LEFT/RIGHT STICK, PRESS THE **ANALOG** MODE SWITCH TO **ANALOG** MODE **(LED: RED)**

GAME LEVEL

YOU CAN SET THE GAME DIFFICULTY AND THE SPECIAL FUNCTIONS.

DIFFICULTY.................. CHOOSE FROM 4 LEVELS: EASY – VERY HARD
BALL SPEED................. IN "ORIGINAL"MODE, THE SPEED DOES NOT CHANGE
IN "ARCADE"MODE , THE SPEED WILL CHANGE
SIMPLE SELECT............ WHEN "ON", THE DATA READING OF THE CHARACTERS BECOMES QUICKER.
VS ROUND.................. CHANGES THE NUMBER OF ROUNDS IN 2 PLAYER MODE
RAPID MODE TIMING... TIME ADDED TO THIS MODE WHERE THERE'S A TIME LIMIT OF 8 STAGES

RANKING

ALLOWS TO SEE THE BEST RESULTS

SELECT THE RANKING YOU WISH TO SEE.
IN EACH SCREEN OF THE RANKING, IT IS POSSIBLE TO SEE THE RANKING OF OTHER LEVELS BY USING THEDIRECTIONAL BUTTONS.
TO RETURN TO THE RANKING MENU SCREEN, USE THE SHOOT BUTTON

STONES

CHOOSE 1 OF 5 DIFFERENT STONE DESIGNS FOR USE IN THE GAME

CHOOSE THE STONE DESIGN YOU LIKE THE MOST, AND CHANGE IT USING THE SHOOT BUTTON.

SOUND

SETTING THE VOLUME

MUSIC VOLUME ....SETS THE VOLUME OF THE GAME MUSIC
SOUND EFFECTS..........................SETS THE SOUND EFFECTS
SOUND ....SETS THE SOUND STEREO/MONO

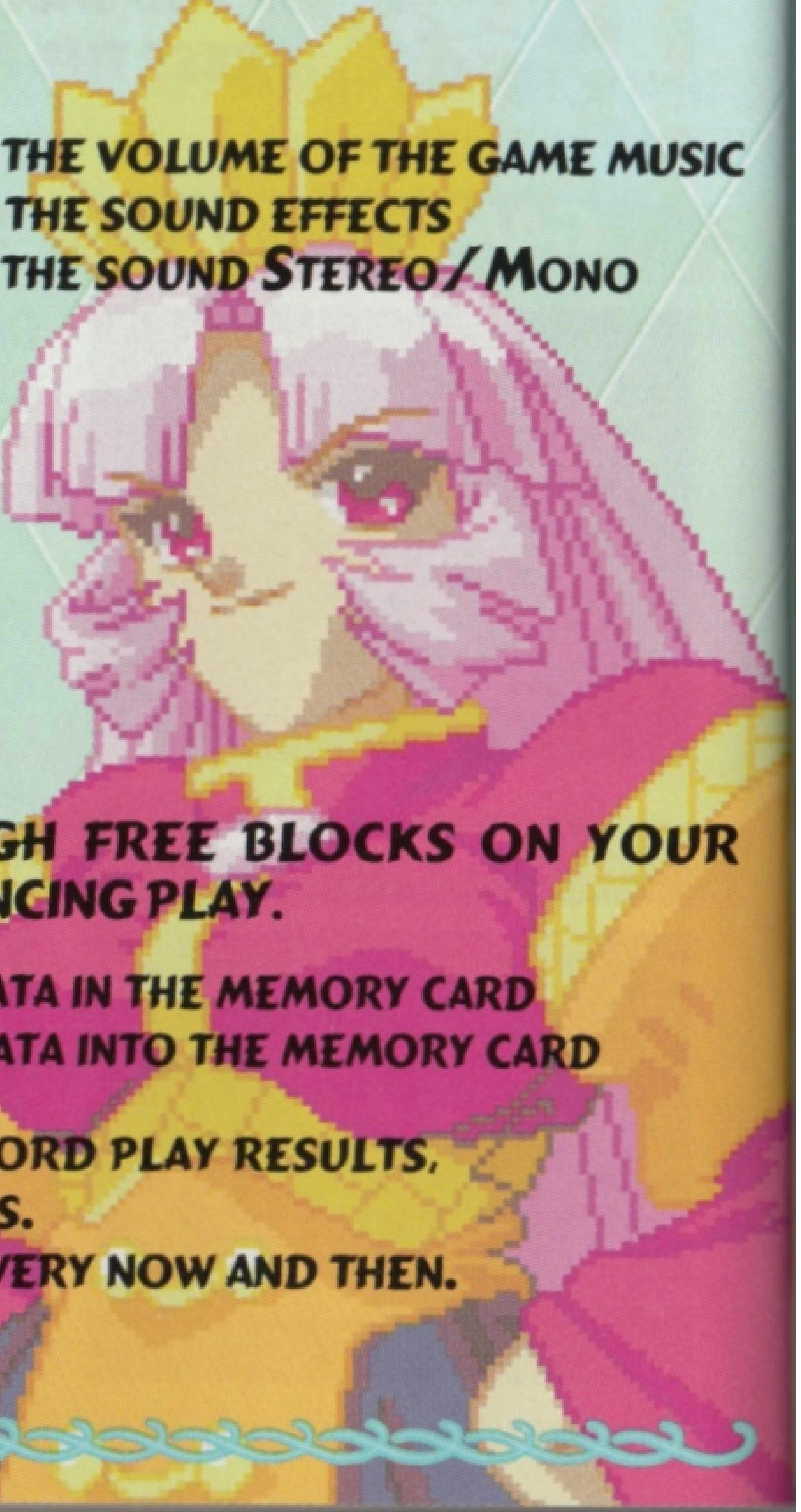
MEMORY CARD

PERFORMS DATA LOAD/SAVE

MAKE SURE THERE ARE ENOUGH FREE BLOCKS ON YOUR MEMORY CARD BEFORE COMMENCING PLAY.

LOAD.......................... READS THE DATA IN THE MEMORY CARD
SAVE........................... WRITES THE DATA INTO THE MEMORY CARD

IN THE MEMORY CARD YOU CAN RECORD PLAY RESULTS, HIGH SCORES AND OPTIONS SETTINGS.
IT IS ADVISABLE TO SAVE THE GAME EVERY NOW AND THEN.

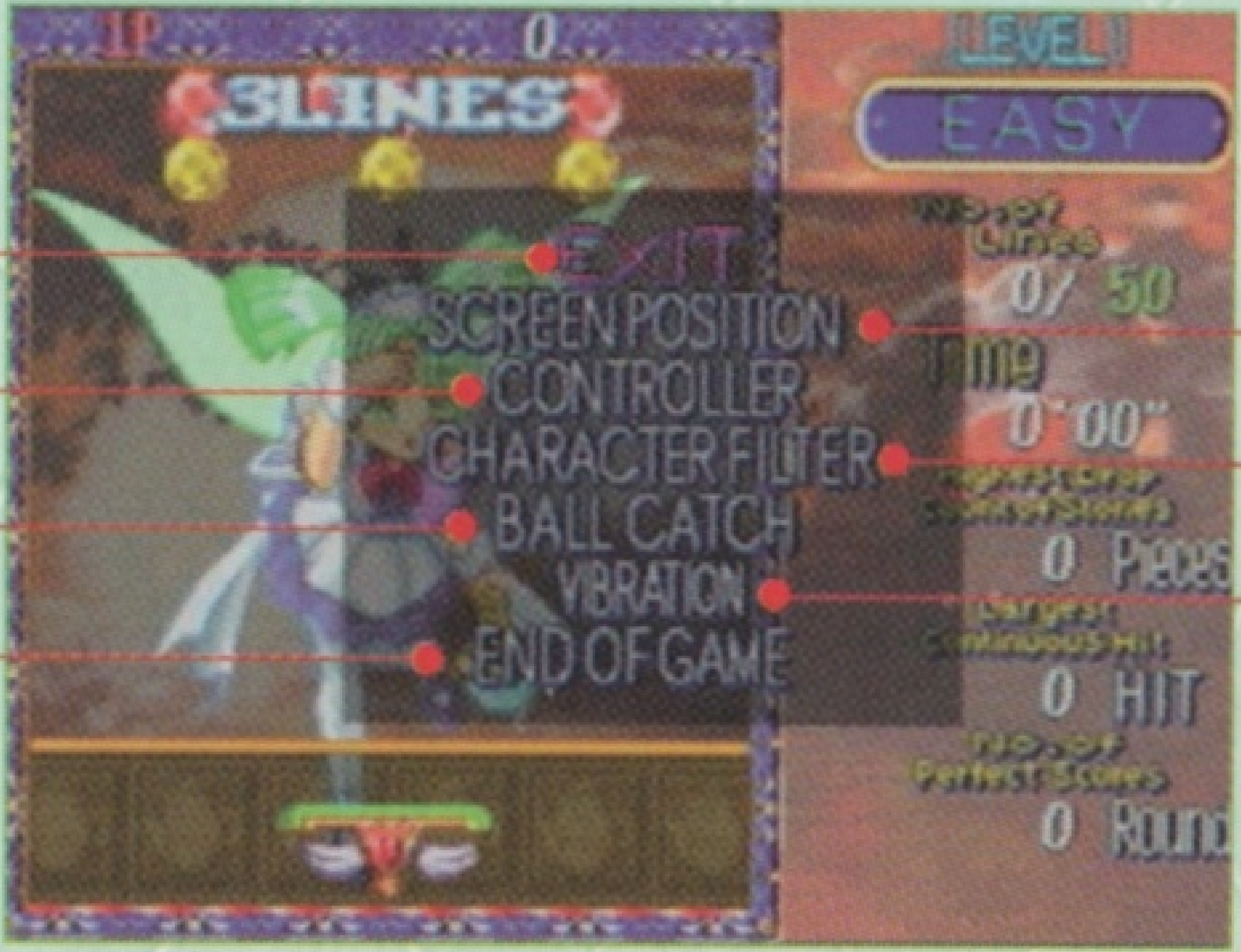


OTHERS

THERE ARE NOT ONLY THE "OPTIONS SETTING", IT IS ALSO POSSIBLE TO SET OTHER FUNCTIONS

MENU DURING PAUSE

WHEN YOU PAUSE, THE FOLLOWING MENU WILL APPEAR



EXIT
GO BACK TO THE GAME YOU WERE PLAYING

CONTROLLER
TO SET THE CONTROLS

BALL CATCH
ALLOWS TO HOLD THE BALL

END OF GAME
EXIT THE GAME YOU ARE PLAYING AND RETURN TO THE TITLE SCREEN

SCREEN POSITION
REGULATES THE SCREEN POSITION

CHARACTER FILTER
DROPS THE BRIGHTNESS OF THE CHARACTER'S BACKGROUND

VIBRATION
(ANALOG CONTROLLER (**DUAL SHOCK**) ONLY) – REGULATES VIBRATION

SCREEN POSITION

CHOOSE THE DIRECTION YOU WANT TO ADJUST, AND MOVE THE SCREEN SO THAT IT CAN BE SEEN EASILY. SELECT **RETURN** FOR DEFAULT POSITION.

CONTROLLER

FOLLOW THE SCREEN INSTRUCTIONS TO ADJUST THE SPEED OF THE BOARD.

CHARACTER FILTER

WHEN "ON" IS SET, THE BACKGROUND CAN BE DARKENED, ALLOWING YOU TO SEE THE BALL BETTER.

BALL CATCH

WHEN "ON" IS SET, THE BALL CAN BE CAUGHT. PRESS THE ◎ BUTTON TO SHOOT THE BALL.

HINTS

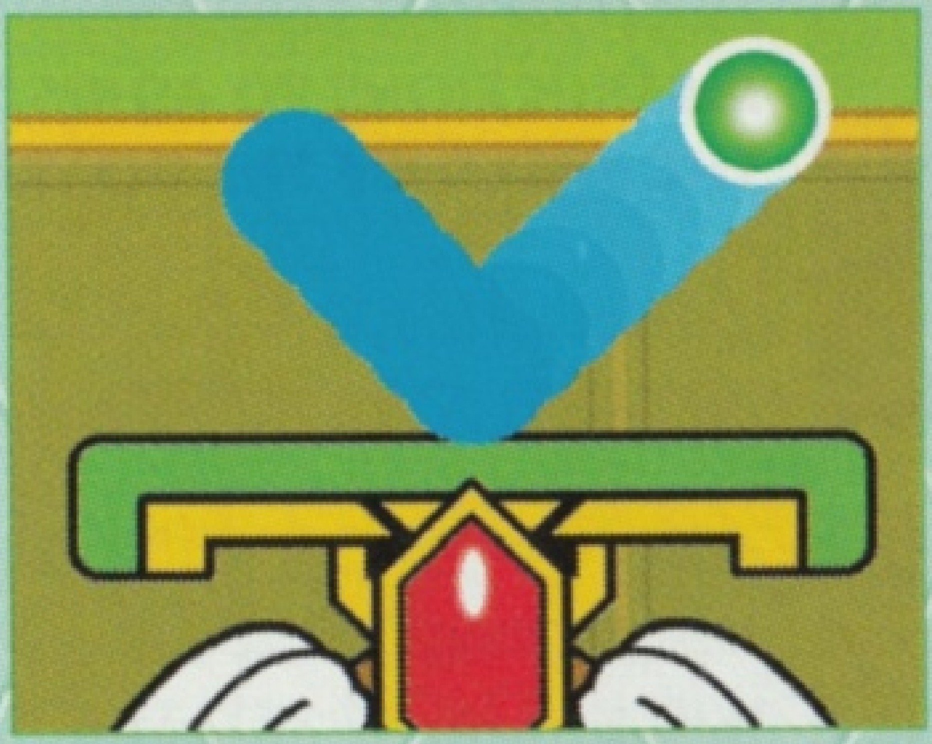
Aim for the "Experts of Puchi Carat"

Study the stones

There are patterns to the stones on the screen. When in 2 player mode it should be possible to learn the patterns and develop a strategy of when to either break off stones or hold back. This will improve your game play time. This technique will also be helpful for "Attack time" and "Rapid" mode.

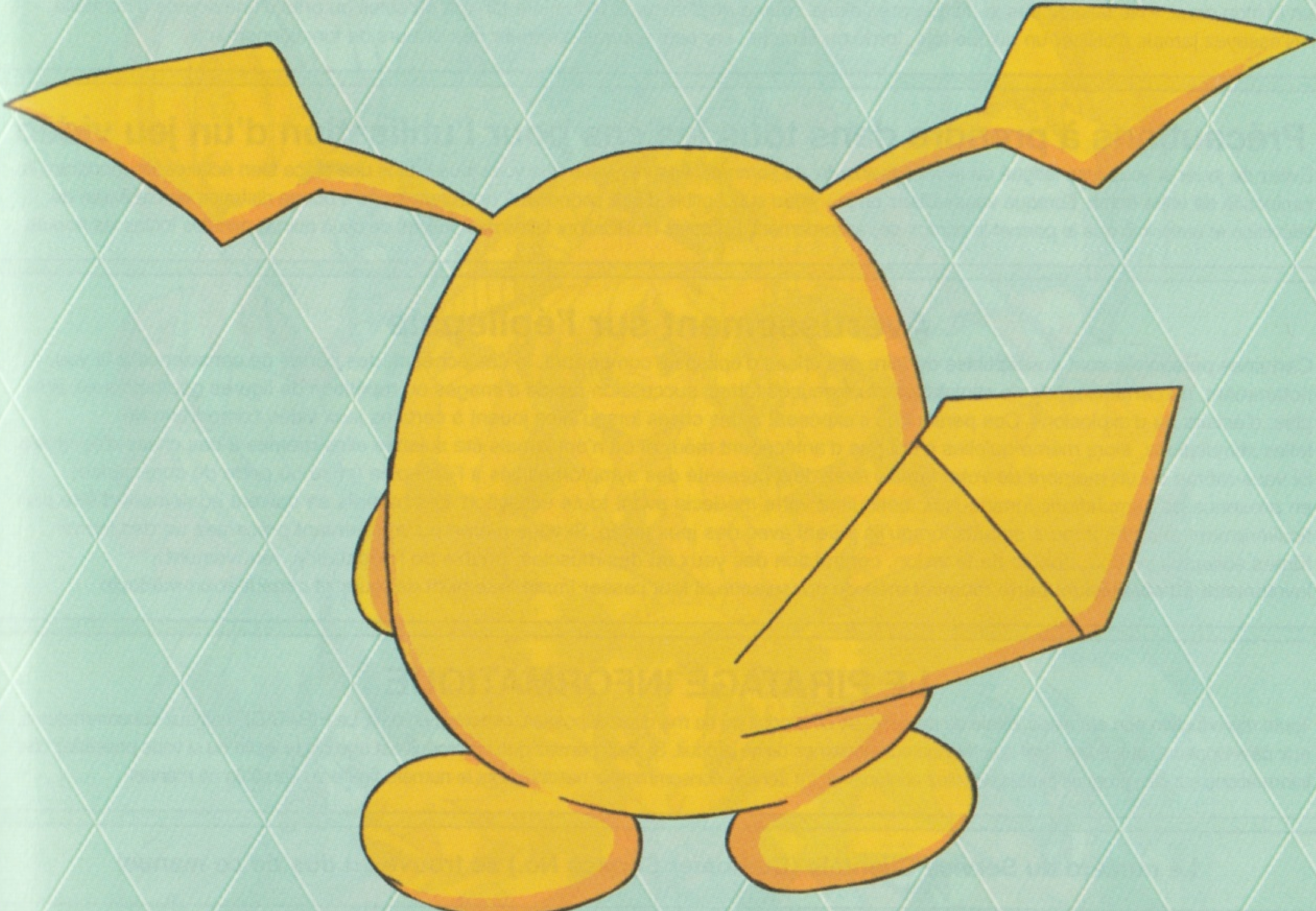
Drop the ball from time to time

Many people wouldn't consider this as more stones are added each time the ball is dropped. However it is a useful technique. During a challenge match you can drop the ball to increase the number of stones available for breaking off to send to your opponent. Consider your attack power. In "Time Attack" mode you can increase your speed by getting more stones on screen.



Shooting angle and how to break off stones

In this game, it is fundamental to break off the stones.
Even beginners who aren't too good at aiming the stones, will be able to hit the stones if the angle between board and the ball is carefully taken into consideration.
These considerations will allow you to improve your attack power, ranking and scores!



Précautions

• Ce disque contient un logiciel destiné à la console PlayStation®. Ne l'utilisez jamais sur une autre machine car vous pourriez l'endommager. • Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation® commercialisée en Europe. Il ne peut pas être utilisé sur des versions étrangères de la PlayStation®. • Lisez soigneusement le manuel de la PlayStation® pour savoir comment l'utiliser. • Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation®, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. • Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. • Ne salissez pas le disque et ne le rayez pas. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux. • Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou près d'une source d'humidité. • N'essayez jamais d'utiliser un disque fêlé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des erreurs de fonctionnement.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes; succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

LE PIRATAGE INFORMATIQUE

Toute reproduction non autorisée, totale ou partielle, de ce produit ou de marques déposées, constitue un délit. Le PIRATAGE nuit aux consommateurs, aux développeurs, aux éditeurs et aux distributeurs légitimes de ce produit. Si vous pensez que ce produit est une copie illicite ou si vous possédez des informations sur des produits piratés, veuillez contacter votre service consommateur national dont le numéro figure au verso de ce manuel.

Le numéro du Service Clientèle (Customer Service No.) se trouve au dos de ce manuel

© 2001 EON Digital Entertainment. Tous droits réservés. Usage privé uniquement. Il est interdit de copier, adapter, louer, prêter, revendre, utiliser dans une salle de jeux, charger, publier, transmettre par câble, utiliser en public, distribuer ou extraire ce produit, toute marque ou tout copyright en faisant partie.
Publié par EON Digital Entertainment. Développé par Taito Corp.

1 or 2 Player | Memory Card 1 block | Analog Control Compatible | Vibration Function Compatible | Mouse Compatible

SLES-02070

PuchiCarat™

HISTOIRE 31
PERSONNAGES 32
COMMANDES 36
MENU 39
REGLES DE BASE 40
MODE SOLO 42
MODE DEUX JOUEURS..... 48
DETAIL DES REGLES 49
OPTIONS............ 50
AUTRES 53
CONSEILS 54

HISTOIRE

UNE FOIS QUE VOUS AUREZ COLLECTE LES PIERRES PRECIEUSES, VOS RTVES SE REALISERONT.....

L'UNIVERS DES " PIERRES PRÉCIEUSES " FAIT COEXISTER LA SCIENCE ET LA MAGIE. SELON UNE LÉGENDE, IL Y AVAIT AUTREFOIS UN SANCTUAIRE CONTENANT 12 PIERRES PRÉCIEUSES. LES GENS LEUR ADRESSAIENT DES PRIÈRES, ESPÉRANT QU'ELLES LEUR ASSURERAIENT PAIX ET PROSPÉRITÉ, CAR ILS CROYAIENT QUE LES PIERRES ÉTAIENT CAPABLES DE RÉALISER LEURS RÊVES.

MAIS, IL A 500 ANS DE CELA, LES PIERRES FURENT DÉROBÉES ET SE RETROUVÈRENT ENTRE LES MAINS DE PERSONNES DOTÉES DE POUVOIRS MAGIQUES IMMENSES. CES PERSONNES ASSERVIRENT LES PLUS DÉMUNIS, QUI, OUTRE LEURS PIERRES PRÉCIEUSES, AVAIENT PERDU TOUS LEURS ESPOIRS ET RENONCÉ À TOUS LEURS RÊVES.

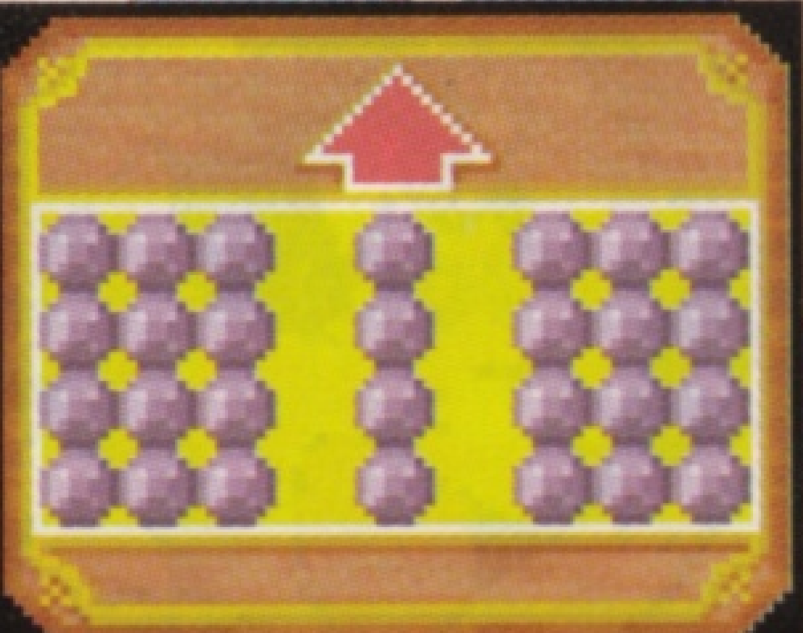
DEPUIS, LE TEMPS A PASSÉ ET LES PIERRES SONT DÉSORMAIS EN LA POSSESSION DE 12 PERSONNAGES MYSTÉRIEUX. TOUS DÉSIRENT ARDEMMENT DÉTENIR LA TOTALITÉ DES PIERRES, DE FAÇON À POUVOIR EXAUCER LEURS PROPRES RÊVES. CERTAINS SONT ANIMÉS PAR DES SENTIMENTS PACIFIQUES, D'AUTRES SONT AVIDES DE POUVOIR ET DE DOMINATION!...

PERSONNAGES

GARNET

Il y a 500 ans, ses ancêtres furent impliqués dans le vol des pierres précieuses. C'est un garçon qui aime la nature et la paix. Du fait de ses origines, Garnet abhorre toute forme de mensonge et d'autorité. Il a 13 ans, c'est-à-dire le même âge que Shyst.

SCHEMA OFFENSIF



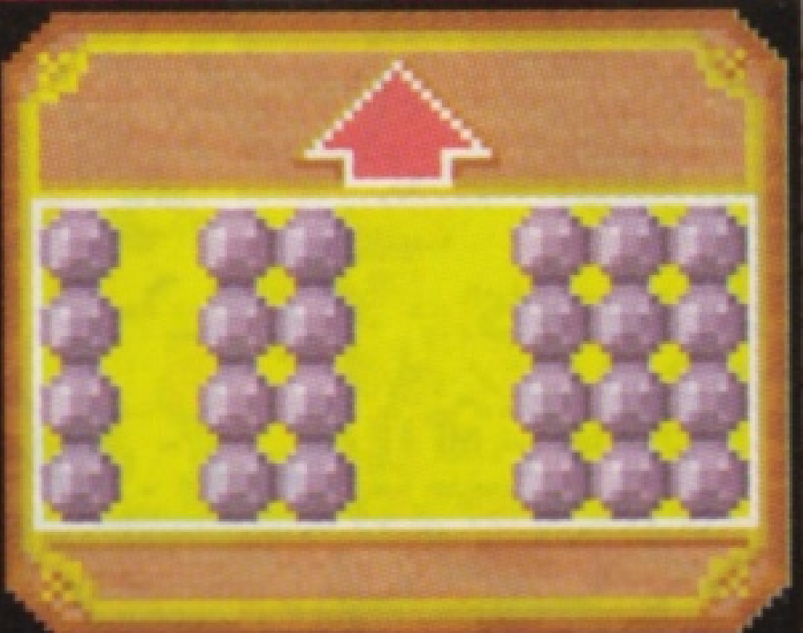
POUVOIR OFFENSIF... 3 LIGNES DE PIERRES

1 JANUARY GARNET

SHYST

C'est la deuxième fille de la famille Corandam, la petite sœur de Sapphire. De caractère faible, elle n'a que mépris que pour elle-même. Sa grande sœur Sapphire, une forte personnalité, l'adore en secret. Shyst a 13 ans.

SCHEMA OFFENSIF



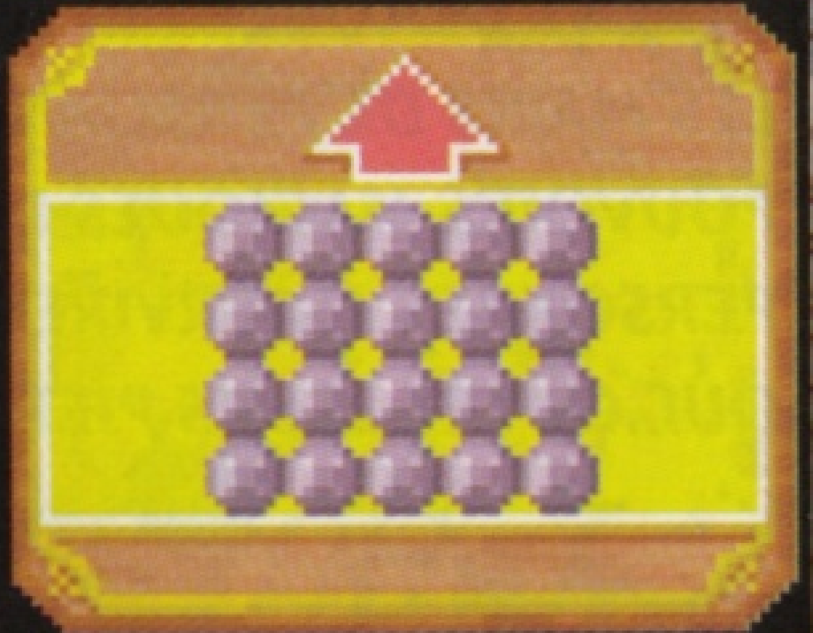
POUVOIR OFFENSIF... 3 LIGNES DE PIERRES

2 FEBRUARY AMETHYST

AQUA

Il s'agit de la première fille de la famille Berirumarine, la petite sœur de Paz. Malgré les grands airs qu'elle se donne, elle est sans cesse en train de rêvasser. Elle ne pense qu'à s'acheter des vêtements et est très fière de ses formidables acquisitions. Elle a 20 ans.

SCHEMA OFFENSIF



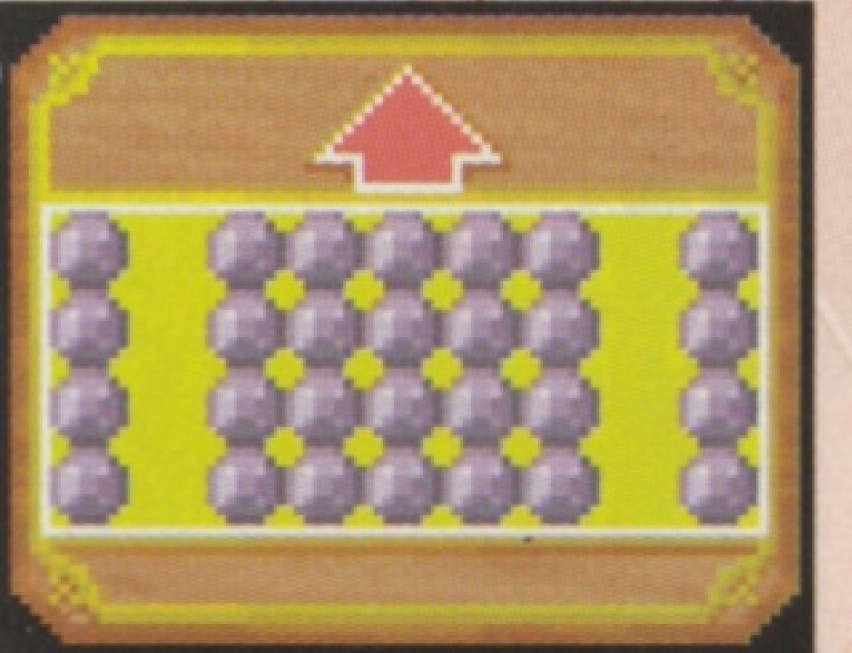
POUVOIR OFFENSIF... 2 LIGNES DE PIERRES

3 MARCH ACQUA MARINE

C-MOND

Autrefois, c'était la servante de la famille Imitation. Le fils de la famille lui vouait alors une véritable adoration. Désormais, c'est elle qui le poursuit. Elle est complexée à cause de sa petite taille. Elle est âgée de 15 ans.

SCHEMA OFFENSIF



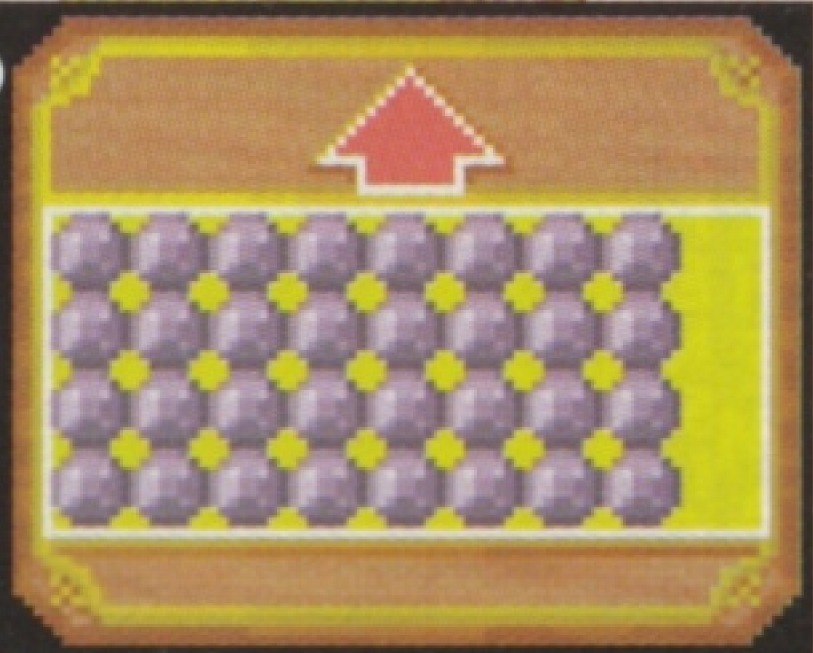
Pouvoir offensif... 2 lignes de pierres

4 APRIL
DIAMOND

RALD

Il est de la famille de Crom, celui à qui l'on doit la légende des pierres précieuses. Il est passionné de sciences et d'inventions. C'est un garçon calme, mais susceptible de s'emporter si l'on se moque de ses recherches scientifiques ou de ses inventions. Il est âgé de 11 ans.

SCHEMA OFFENSIF



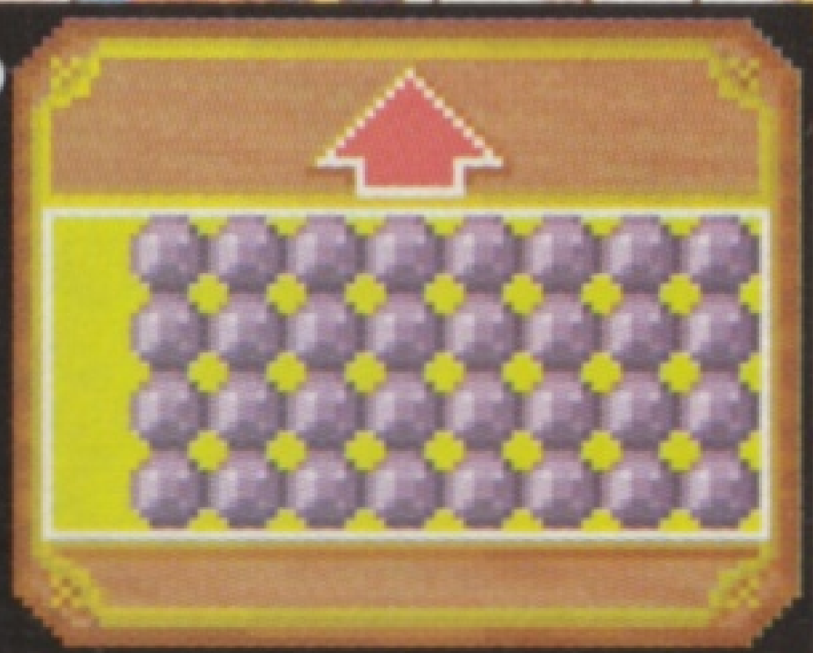
Pouvoir offensif... 3 lignes de pierres

5 MAY
EMERALD

PEARL & DEARL

La pétulante Pearl et la placide Dearl sont jumelles. Toutes deux vivent dans un village et possèdent une pharmacie. Elles ont perdu leur parents très tôt, mais, face à cet événement malheureux, Pearl a eu de la force pour deux.
Elles ont 14 ans.

SCHEMA OFFENSIF



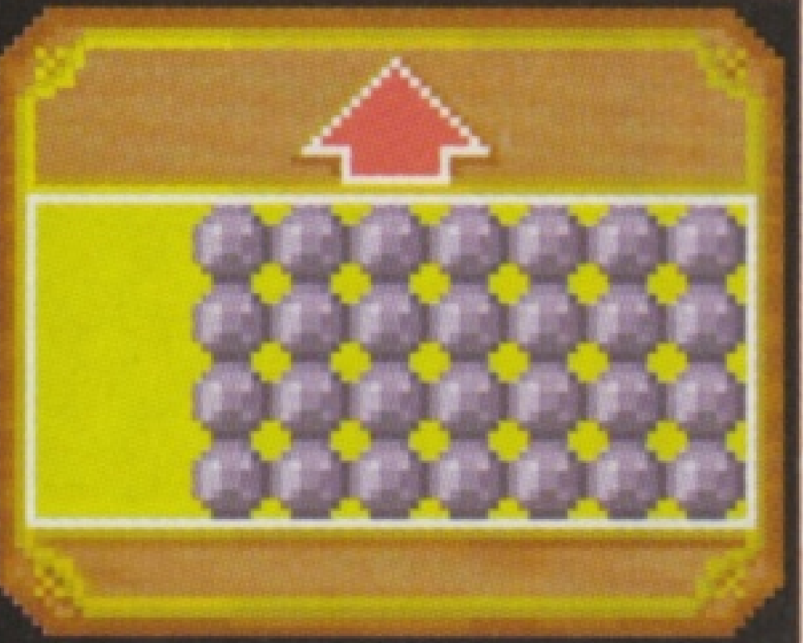
Pouvoir offensif... 3 lignes de pierres

6 JUNE
PEARL

BEE

En réalité, il s'agit du riche Ogust, le chef de la famille Corandam.
Il a été métamorphosé en animal par Sapphire.
Age inconnu.

SCHEMA OFFENSIF



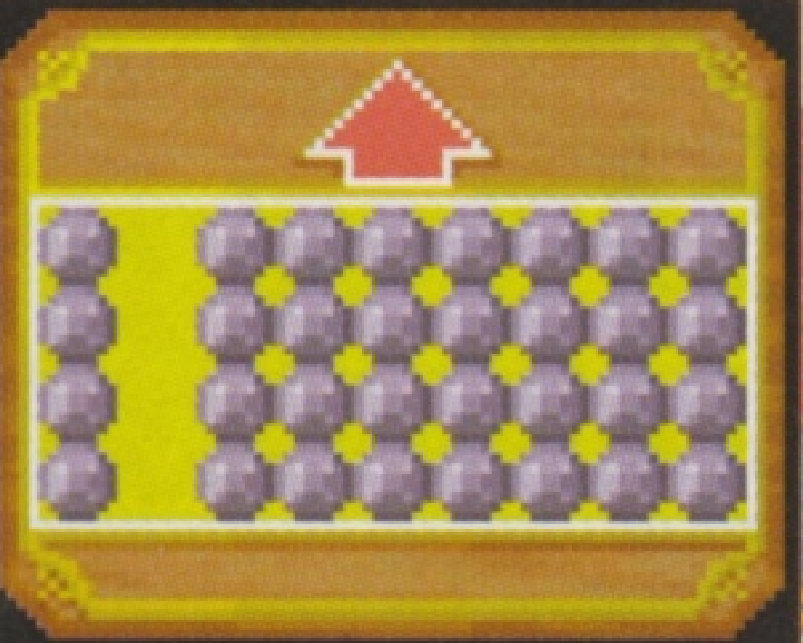
Pouvoir offensif... **2 LIGNES DE PIERRES**

7 JULY
RUBY

PERYDOT

Epouse de Ogust Corandam. Comme son mari, elle a été métamorphosée en animal. Mais, elle a conservé sa nature humaine et adore sortir le soir. Elle passe son temps à danser et à séduire. Elle a 26 ans.

SCHEMA OFFENSIF



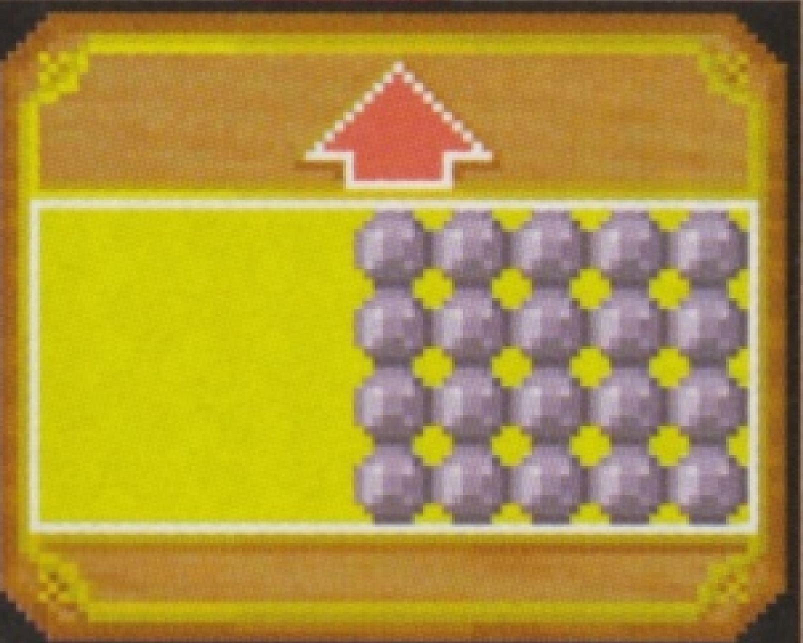
Pouvoir offensif... **2 LIGNES DE PIERRES**

8 AUGUST
PERIDOT

SAPPHIRE

La fille aînée de la famille Corandam. Elle a eu une triste vie, marquée par des parents cupides. Puis, elle rencontre Paz, dont elle devient l'élève. C'est une experte en magie.
Elle a 19 ans.

SCHEMA OFFENSIF



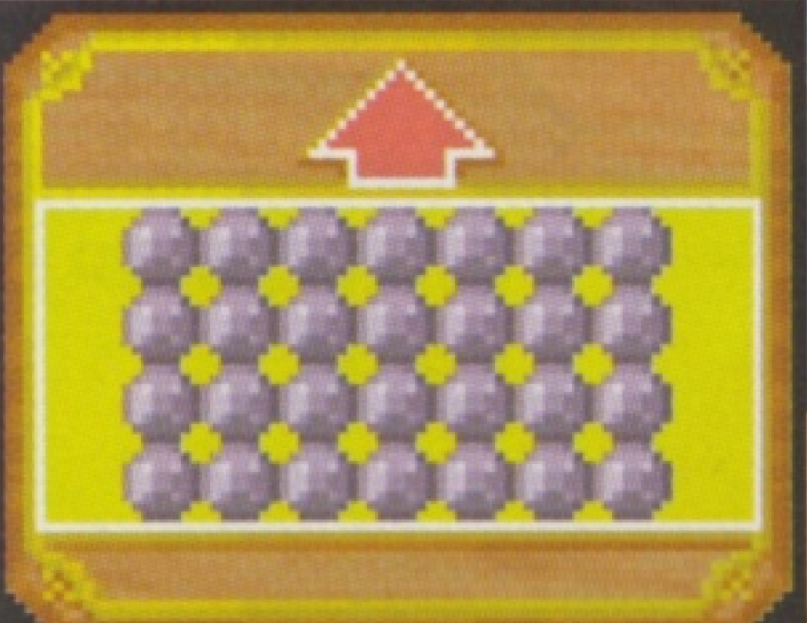
Pouvoir offensif... **4 LIGNES DE PIERRES**

9 SEPTEMBER
SAPPHIRE

OPA

Cet ancien fonctionnaire corrompu paie aujourd'hui le prix de sa malhonnêteté. Le souvenir de temps meilleurs l'a conduit vers le culturisme et la religion. Un personnage étrange et inquiétant. Il est âgé de 77 ans.

SCHEMA OFFENSIF



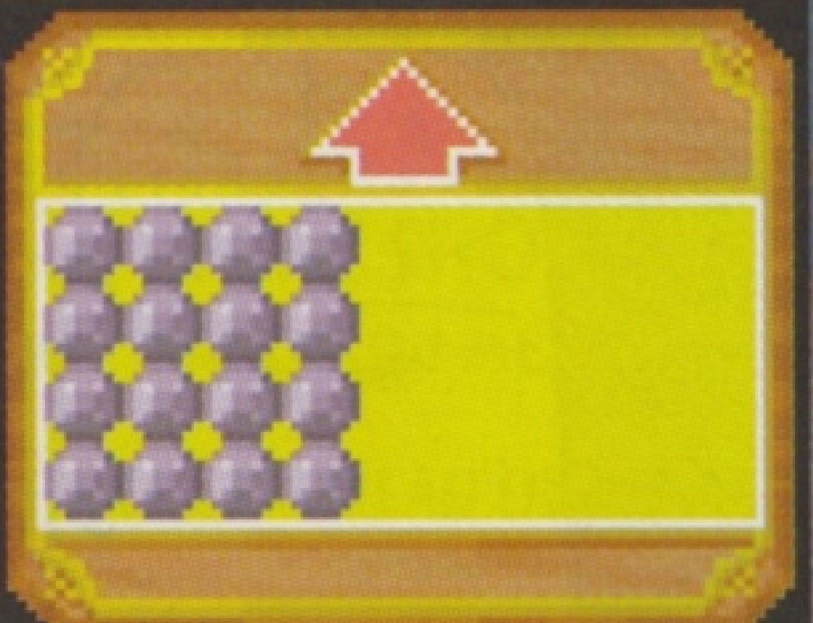
Pouvoir offensif... **3 lignes de pierres**

10 OCTOBER
OPAL

PAZ

Ce jeune homme aspire à dominer le monde grâce à ses pouvoirs magiques.
Il cherche à éliminer la science afin de la remplacer par la magie. Obsédé par la domination du monde.
Il a 22 ans.

SCHEMA OFFENSIF



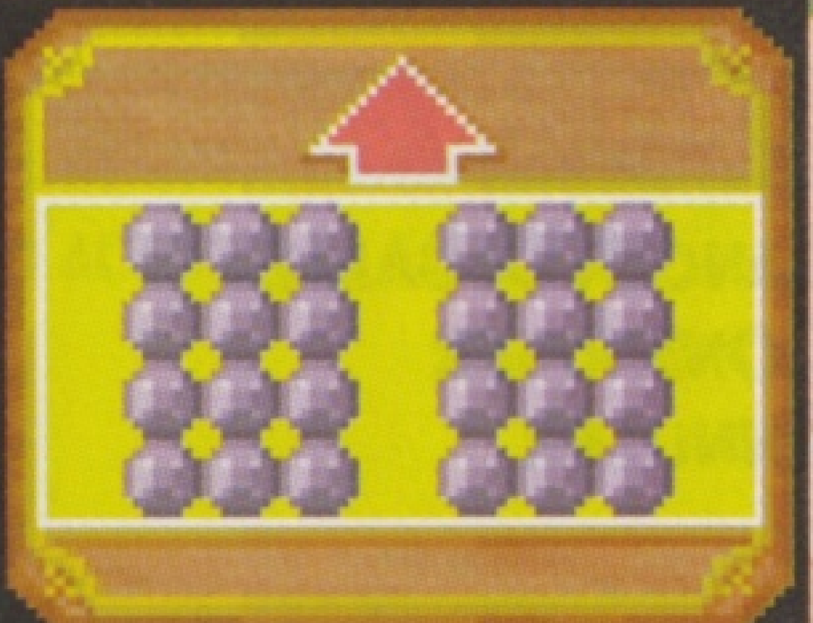
Pouvoir offensif... **5 lignes de pierres**

11 NOVEMBER
TOPAZ

RUCO

Il s'agit d'une petite fille compliquée, issue d'une famille difficile. Elle n'a pour ami que son animal de compagnie, KumiKumi. Elle s'est enfuie de chez elle. Sa seule ambition est de partir à la conquête du monde. Elle est âgée de 7 ans.

SCHEMA OFFENSIF



Pouvoir offensif... **2 lignes de pierres**

12 DECEMBER
TURQUOISE

COMMANDES

* Il est recomande de ne pas introduire ou retirer de cables ou de Memory card (carte memoire), une fois que l'appareil sera allume'.

MANETTE

Touches directionelles

Déplacer le curseur latéralement
Déplacer le curseur dans les menus

Bouton Start

Commencer le jeu
Pause

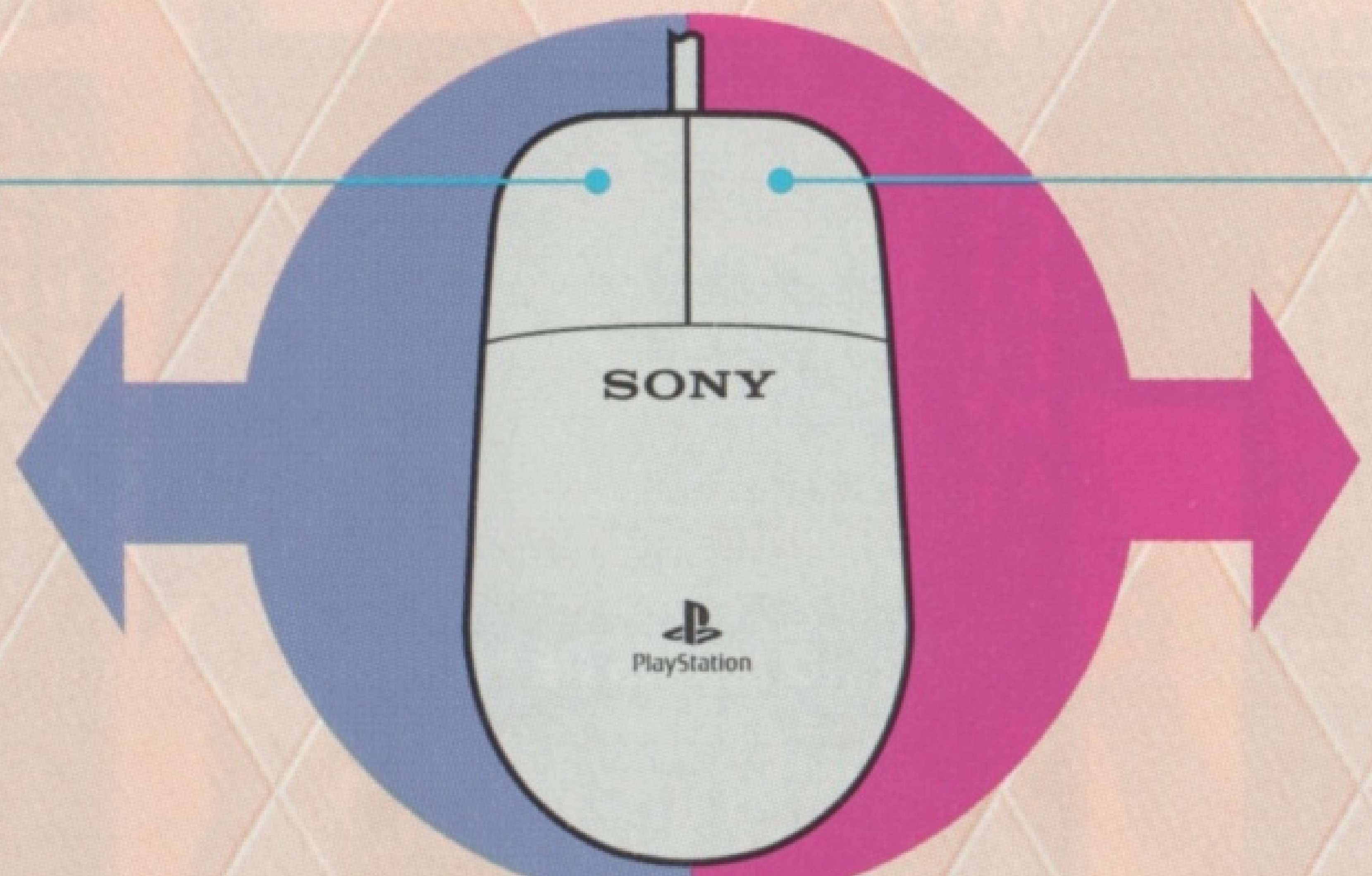
○ Bouton

Lancer la balle
Confirmer
Annuler

□ Bouton

Augmenter la vitesse du curseur

SOURIS



Bouton gauche

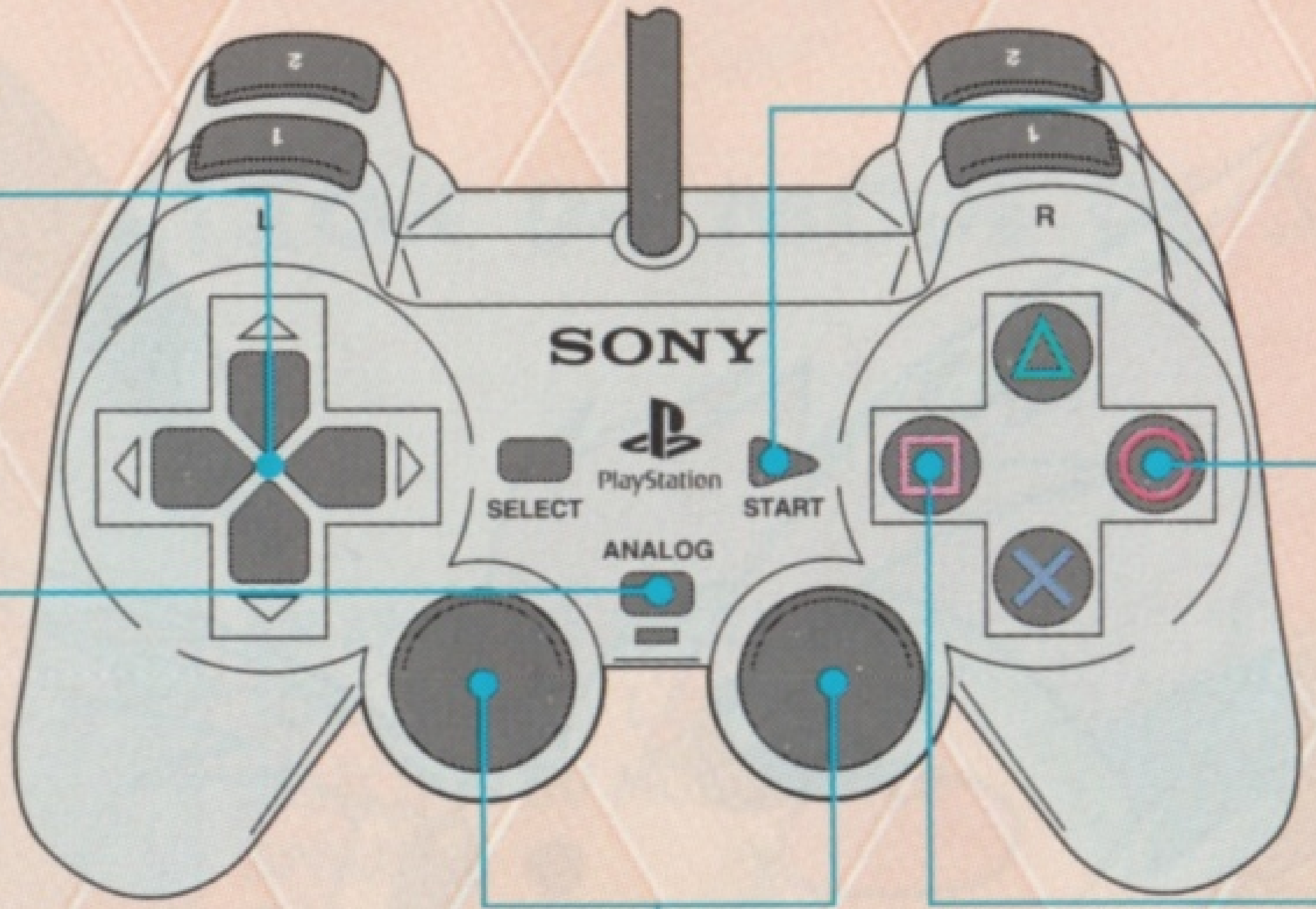
Lancer la balle
Confirmer
Annuler

Bouton droit

Commencer le jeu
Pause

Le réglage des boutons peut être modifié dans le menu des options.

MANETTE ANALOGIQUE (DUAL SHOCK)



TOUCHES DIRECTIONELLES

DÉPLACER LE CURSEUR LATÉRALEMENT - DÉPLACER LE CURSEUR DANS LES MENUS

INTERRUPTEUR DE MODE ANALOG (ANALOGIQUE)

MODE ANALOGIQUE
ON/OFF
(LED – RED)
UTILISER LE STICK DE GAUCHE
(LED – OFF)
UTILISER LES TOUCHES DE DIRECTION

JOYSTICK GAUCHE / DROITE

DÉPLACER LE CURSEUR LATÉRALEMENT - DÉPLACER LE CURSEUR DANS LES MENUS

BOUTON START

COMMENCER LE JEU
PAUSE

◎ BOUTON

LANCER LA BALLE
CONFIRMER
ANNULER

▢ BOUTON

AUGMENTER LA VITESSE DU CURSEUR

DURANT LE JEU, SEUL L'UN DES DEUX STICKS PEUT ÊTRE UTILISÉ (LE GAUCHE POUR LA CONFIGURATION INITIALE)

ACTIVATION DE LA FONCTION " VIBRATIONS "

SETTING SCREEN

SI VOUS APPUYEZ SUR PAUSE LORSQUE VOUS VOUS SERVEZ DE LA MANETTE ANALOGIQUE (**DUAL SHOCK**), IL EST POSSIBLE D'ACTIVER LA FONCTION " VIBRATIONS " PARTIR DU MENU.

SÉLECTIONNER LE NIVEAU DE VIBRATIONS DÉSIRÉ :

HARD VIBRATION................ LES VIBRATIONS SERONT APPLIQUÉES À DE NOMBREUX MOUVEMENTS OU ACTIONS

NORMAL VIBRATION .... LES VIBRATIONS NE SERONT APPLIQUÉES QU'À CERTAINS ÉPISODES SPÉCIFIQUES DU JEU

OFF...................................... PAS DE VIBRATIONS

MENU

Il est possible de choisir entre 4 options de jeu.

SELECTION DU MODE DE JEU

En appuyant sur le bouton Start, l'écran de sélection du mode de jeu apparaît.
Sélectionnez le mode désiré dans la liste suivante

1P Play

Ce mode vous permet de jouer seul. Vous pouvez choisir entre 4 types de jeu.

1P Vs 2P

Vous pouvez jouer contre un autre joueur. Il est également possible de fixer un handicap.

Explanation of Rules

Cette option explique en détail l'ensemble des règles, allant des opérations fondamentales aux défis.

Options

Donne accès aux paramétrages du jeu. Paramétrages des commandes, du son, difficulté de jeu, pierres et classement. C'est également ici que vous pouvez avoir accès à la carte mémoire.

REGLES DE BASE

Visualisation de l'écran en mode solo

Pierres
Détruites par la balle

Balle
Balle utilisée pour détruire les pierres

Curseur
Curseur que le joueur déplace

Sol

Score
Nombre de points réalisés

Personnage
Personnage choisi par le joueur

Limite
Lorsque les pierres dépassent cette ligne, la partie est terminée.

Lorsque la balle tombe au sol, des pierres sont ajoutées

Visualisation de l'écran en mode deux joueurs

Points acquis
Nombre de points gagnés

Ecran du joueur 1
Partie de l'écran réservée au joueur 1

Points reportés
Nombre de pierres à ajouter du fait d'une offensive de l'adversaire.

Nombre total de points gagnés
Résultat final du défi (seulement pour le joueur 2)

Ecran du joueur 2
Partie de l'écran réser vée au joueur 2

Lorsque la balle tombe au sol, des pierres sont ajoutées

COMMENT JOUER EN MODE SOLO

LANCER LA BALLE À L'AIDE DU BOUTON ◎ .

FRAPPER LA BALLE QUI RETOMBE EN LA FAISANT REBONDIR SUR LE CURSEUR.
DÉTRUIRE LES PIERRES À L'AIDE DE LA BALLE.
LORSQUE LES PIERRES DÉPASSENT LA LIMITE, LA PARTIE EST FINIE.

SERVEZ-VOUS DU CURSEUR POUR FRAPPER LA BALLE !

COMMENT JOUER EN MODE DEUX JOUEURS

LANCER LA BALLE À L'AIDE DU BOUTON ◎.

FRAPPER LA BALLE QUI REBONDIT À L'AIDE DU CURSEUR.
DÉTRUIRE LES PIERRES À L'AIDE DE LA BALLE.

SERVEZ-VOUS DU CURSEUR POUR FRAPPER LA BALLE !

A MESURE QUE VOUS DÉTRUISEZ VOS PIERRES, VOUS POUVEZ AJOUTER DES PIERRES SUR L'ÉCRAN DE VOTRE ADVERSAIRE. PLUS VOUS DÉTRUISEZ DE PIERRES, PLUS VOUS POUVEZ EN AJOUTER SUR L'ÉCRAN DE VOTRE ADVERSAIRE.

ATTAQUEZ VOTRE ADVERSAIRE EN DÉTRUISANT VOS PIERRES !

LE PREMIER JOUEUR QUI LAISSE SES PIERRES DÉPASSER LA LIMITE A PERDU.

SI VOUS DÉPASSEZ LA LIMITE, VOUS AVEZ PERDU.

MODE SOLO

SELECTION EN MODE SOLO UNIQUEMENT

SI VOUS CHOISISSEZ LE " MODE SOLO " SUR L'ÉCRAN SÉLECTION DU MODE DE JEU, QUATRE TYPES DE JEU VOUS SERONT PROPOSÉS.

TRIAL MODE

PERMET D'ÉVALUER LES CAPACITÉS DU JOUEUR.

STORY MODE

PERMET DE SUIVRE L'HISTOIRE DE CHACUN DES PERSONNAGES EN TERMINANT CHAQUE ROUND.

TIME ATTACK

DÉTRUIRE 50 LIGNES DANS UN TEMPS LIMITÉ.

RAPID MODE

PERMET DE DÉTRUIRE LES PIERRES SANS AUCUNE LIMITE.

MODE EVALUATION

SELECTIONNEZ LA DIFFICULTE`

CHAQUE NIVEAU EST SUBDIVISE EN 3 NIVEAUX.

POUR FRANCHIR CETTE ÉTAPE, IL FAUT DÉTRUIRE 100 LIGNES DE PIERRES. UNE FOIS FRANCHIE, VOUS POUVEZ SÉLECTIONNER LE NIVEAU SUPÉRIEUR. (NIVEAU 1-3).

(LEVEL 1-3)

POUR FRANCHIR CETTE ÉTAPE, IL FAUT DÉTRUIRE 200 LIGNES DE PIERRES. UNE FOIS FRANCHIE, VOUS POUVEZ SÉLECTIONNER LE NIVEAU SUPÉRIEUR. (NIVEAU 1-3).

(LEVEL 1-3)

POUR FRANCHIR CETTE ÉTAPE, IL FAUT DÉTRUIRE 300 LIGNES DE PIERRES. UNE FOIS FRANCHIE, VOUS POUVEZ SÉLECTIONNER LE NIVEAU SUPÉRIEUR. (NIVEAU 1-3).

(LEVEL 1-3)

UNE FOIS LA PARTIE TERMINÉE, LE CLASSEMENT APPARAÎT À L'ÉCRAN.

ECRAN DE CLASSEMENT

*LES MEILLEURS SCORES PEUVENT ÊTRE STOCKÉS SUR UNE MEMORY CARD (CARTE MÉMOIRE)

NUMBER OF LINES
NOMBRE DE LIGNES DE PIERRES DÉTRUITES

TIME
TEMPS ÉCOULÉ

HIGHEST DROP
MAXIMUM DE PIERRES DÉTRUITES EN UNE SEULE FOIS

HIGHEST SCORE

*LE RECORD ABSOLU N'APPARAÎT QU'UNE FOIS LA PARTIE TERMINÉE.

RANKING
POSITION DANS LE CLASSEMENT

LARGEST CONTINUOUS HIT
MAXIMUM DE PIERRES TOCHÉES LES UNES À LA SUITE DES AUTRES EN UN SEUL TIR

PERFECT SCORES
NOMBRE DE FOIS OÙ LA MENTION " DESTRUCTION TOTALE " APPARAÎT.

HIGHEST RECORD THIS ROUND
MEILLEUR SCORE DU ROUND

MODE HISTOIRE

VOUS POURREZ VIVRE L'HISTOIRE DE CHACUN DES PERSONNAGES

SELECTIONNEZ D'ABORD LE TYPE DE JEU DESIRE

PRACTICE.
CURSEUR DE GRANDE TAILLE
3 ROUNDS EN TOUT.

ARCADE
LE JOUEUR ASSISTE AU DÉNOUEMENT APRÈS ÊTRE VENU À BOUT DES 11 ROUNDS.

ORIGINAL
LE JOUEUR PEUT PARAMÉTRER DES OPTIONS TELLES QUE LE SCHÉMA OFFENSIF ET L'ORDRE D'ATTAQUE DE L'ADVERSAIRE.
11 ROUNDS EN TOUT.

PRACTICE /ARCADE

LA PARTIE SE DEROULE COMME SUIT.

SÉLECTION DU PERSONNAGE

CHOIX DU PERSONNAGE DÉSIRÉ

PRÉSENTATION DE L'HISTOIRE

LES CONVERSATIONS ENTRE LES PERSONNAGES APPARAISSENT

JEU CONTRE L'ORDINATEUR

LE JOUEUR N'A DROIT QU'À UN SEUL ESSAI. S'IL GAGNE, IL JOUE CONTRE L'ADVERSAIRE SUIVANT. S'IL PERD, LA PARTIE EST FINIE, MAIS IL A ÉGALEMENT LA POSSIBILITÉ DE CONTINUER.

ORIGINAL

EN MODE ORIGINAL, LE JOUEUR A LA POSSIBILITE DE PARAMETRER DES OPTIONS POUR LA PARTIE

SÉLECTION DE L'ADVERSAIRE

APRÈS AVOIR CHOISI SON PERSONNAGE, LE JOUEUR A LA POSSIBILITÉ DE SÉLECTIONNER SON ADVERSAIRE. LE DÉNOUEMENT SERA DIFFÉRENT SELON L'ADVERSAIRE SÉLECTIONNÉ.

MODIFICATION DU SCHÉMA OFFENSIF

LE JOUEUR PEUT MODIFIER LE SCHÉMA OFFENSIF APRÈS AVOIR BATTU SON ADVERSAIRE ET OBTENU LA PIERRE PRÉCIEUSE.

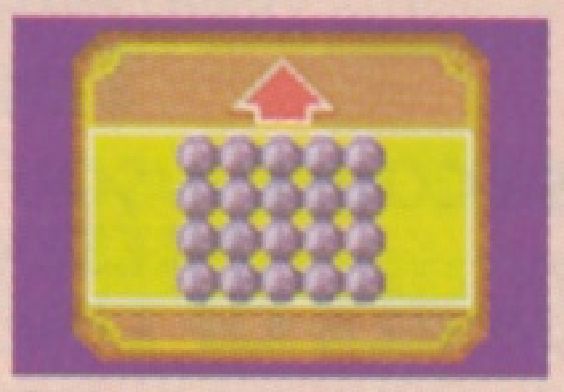
JEU CONTRE L'ORDINATEUR

LE JOUEUR N'A DROIT QU'À UN SEUL ESSAI. S'IL GAGNE, IL REMPORTE LA PIERRE PRÉCIEUSE DE SON ADVERSAIRE ET CHOISIT LE SCHÉMA OFFENSIF POUR LE ROUND SUIVANT.

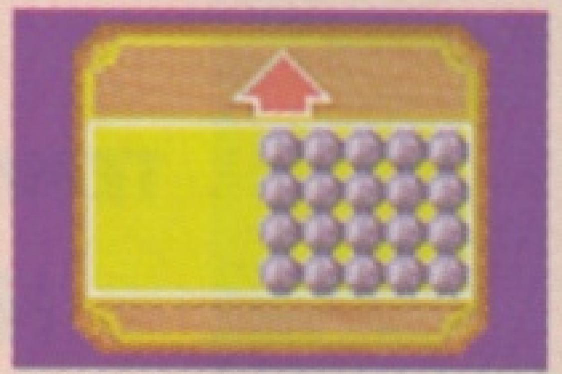
A PROPOS DU SCHÉMA OFFENSIF....

LE SCHÉMA OFFENSIF DÉCRIT DE QUELLE FAÇON LES PIERRES SONT ENVOYÉES SUR L'ÉCRAN DE L'ADVERSAIRE, UNE FOIS QUE LE JOUEUR A DÉTRUIT LES SIENNES. CHAQUE PERSONNAGE DISPOSE DE SON PROPRE SCHÉMA OFFENSIF.

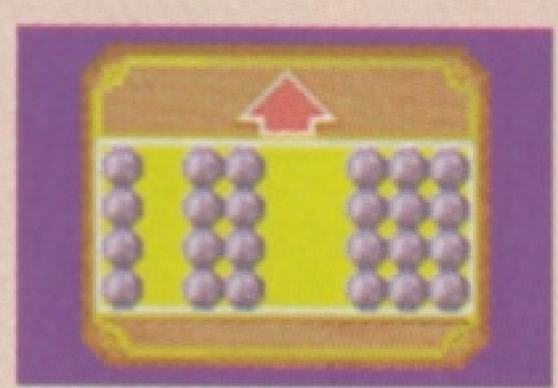
SCHÉMA OFFENSIF DU JOUEUR



TYPE 1: LES PIERRES TOMBENT DU CENTRE



TYPE 2: LES PIERRES TOMBENT D'UN CÔTÉ.



TYPE 3: LES PIERRES TOMBENT DE MANIÈRE ALÉATOIRE.

MODE CONTRE LA MONTRE

REALISEZ LE MEILLEUR TEMPS!

QUE DIRIEZ-VOUS DE PRENDRE LA TTTE DU CLASSEMENT... ?

SÉLECTION DE LA COURSE

LE JOUEUR PEUT CHOISIR SON TYPE DE COURSE.
LA DIFFICULTÉ DE LA PARTIE DÉPEND DE LA LONGUEUR DU CURSEUR AINSI QUE DE LA VITESSE AVEC LAQUELLE LES PIERRES TOMBENT SUR LA LIGNE.

LANCEMENT DE L'OFFENSIVE

LE JOUEUR DOIT DÉTRUIRE LA TOTALITÉ DES PIERRES LE PLUS VITE POSSIBLE.

RÉSULTATS

LA PARTIE EST TERMINÉE UNE FOIS QUE LES 50 LIGNES ONT ÉTÉ DÉTRUITES.

COMMENT LIRE L'ÉCRAN

BEST TIME
MEILLEUR TEMPS RÉALISÉ JUS QU'À PRÉSENT

TIME
TEMPS ÉCOULÉ JUSQU'À PRÉSENT

NUMBER OF LINES
NOMBRE DE LIGNES DÉTRUITES JUSQU'À PRÉSENT

ELAPSED TIME
TEMPS ÉCOULÉ POUR DÉTRUIRE UNE SÉRIE DE 10 LIGNES

MODE RAPIDITE

VOUS DEVEZ DETRUIRE LE PLUS POSSIBLE DE PIERRES !

VOUS AVEZ EGALEMENT LA POSSIBILITE DE PARAMETRER L'OPTION " COMPTE A REBOURS ".

COMMENCER LA PARTIE

JUST KEEP ON DESTROYING THE STONES.

RÉSULTATS

QUAND LA PARTIE EST FINIE, LE NOMBRE DE LIGNES DÉTRUITES JUSQU'À PRÉSENT APPARAÎT.

COMMENT LIRE L'ÉCRAN

HIGHEST NUMBER OF LINES
MEILLEUR SCORE JUSQU'À PRÉSENT

TIME
TEMPS ÉCOULÉ JUSQU'À PRÉSENT

NUMBER OF LINES
NOMBRE DE LIGNES DÉTRUITES JUSQU'À PRÉSENT

MODE DEUX JOUEURS

DEUX MANETTES SONT NÉCESSAIRES

EN MODE DEUX JOUEURS, IL EST POSSIBLE DE FIXER UN HANDICAP POUR LA LONGUEUR DU CURSEUR ET LE POUVOIR OFFENSIF.

DIFFICULTÉ – SÉLECTION DES PERSONNAGES

DIFFICULTÉ – CHOIX DES DEUX PERSONNAGES DE LA PARTIE. LE NIVEAU DE DIFFICULTÉ AFFECTERA LA VITESSE AVEC LAQUELLE LES PIERRES TOMBENT. CHOISIR LES DEUX PERSONNAGES DE LA PARTIE.

FIXATION DU HANDICAP

FIXER UN HANDICAP EN SÉLECTIONNANT LA LONGUEUR DU CURSEUR ET EN MODIFIANT LE POUVOIR OFFENSIF (NOMBRE DE PIERRES ENVOYÉES SUR L'ÉCRAN DE L'ADVERSAIRE).

VICTOIRE

LE GAGNANT EST LE PREMIER DES DEUX QUI PARVIENT À REMPORTER LA TOTALITÉ DES ROUNDS. LE NOMBRE DE ROUNDS REQUIS POUR GAGNER PEUT ÊTRE FIXÉ DANS LE MENU DES OPTIONS.

A PROPOS DU POUVOIR OFFENSIF DES PERSONNAGES...

AU COURS DE LA PARTIE, LE NOMBRE DE PIERRES ENVOYÉES SUR L'ÉCRAN DE L'ADVERSAIRE EST FIXÉ DE LA FAÇON SUIVANTE.

NOMBRE DE LIGNES *POUVOIR OFFENSIF DU PERSONNAGE

LE PERSONNAGE DOTÉ DU POUVOIR OFFENSIF LE PLUS ÉLEVÉ N'EST PAS FORCÉMENT LE PLUS FORT.

5 PIERRES   1 PIERRE

DETAIL DES REGLES

PERMET DE COMPRENDRE EN DÉTAIL LE DÉROULEMENT DU JEU.

ECRAN DU DETAIL DES RIGLES

PLAYER CONTROLS
DESCRIPTION DU PARAMÉTRAGE DU CURSEUR

BASIC RULES
DESCRIPTION DES RÈGLES DU JEU

EXPLANATION OF STONE CLUSTERS
DESCRIPTION DE LA TECHNIQUE DE DESTRUCTION DES PIERRES

EXPLANATION OF STONES
DESCRIPTION DES DIFFÉRENTS TYPES DE PIERRES ET DE LEURS CARACTÉRISTIQUES

VS MODE RULES
RÈGLES DE BASE DES DÉFIS

EXIT
RETOUR AU MENU PRINCIPAL

TYPES DE PIERRES

NORMAL STONE (6 COLOURS + 1)
PIERRE DE BASE DÉTRUITE UNE FOIS TOUCHÉE

HARD STONE
DOIT ÊTRE TOUCHÉE DEUX FOIS POUR ÊTRE DÉTRUITE

HINDRANCE STONE
IMPOSSIBLE À DÉTRUIRE

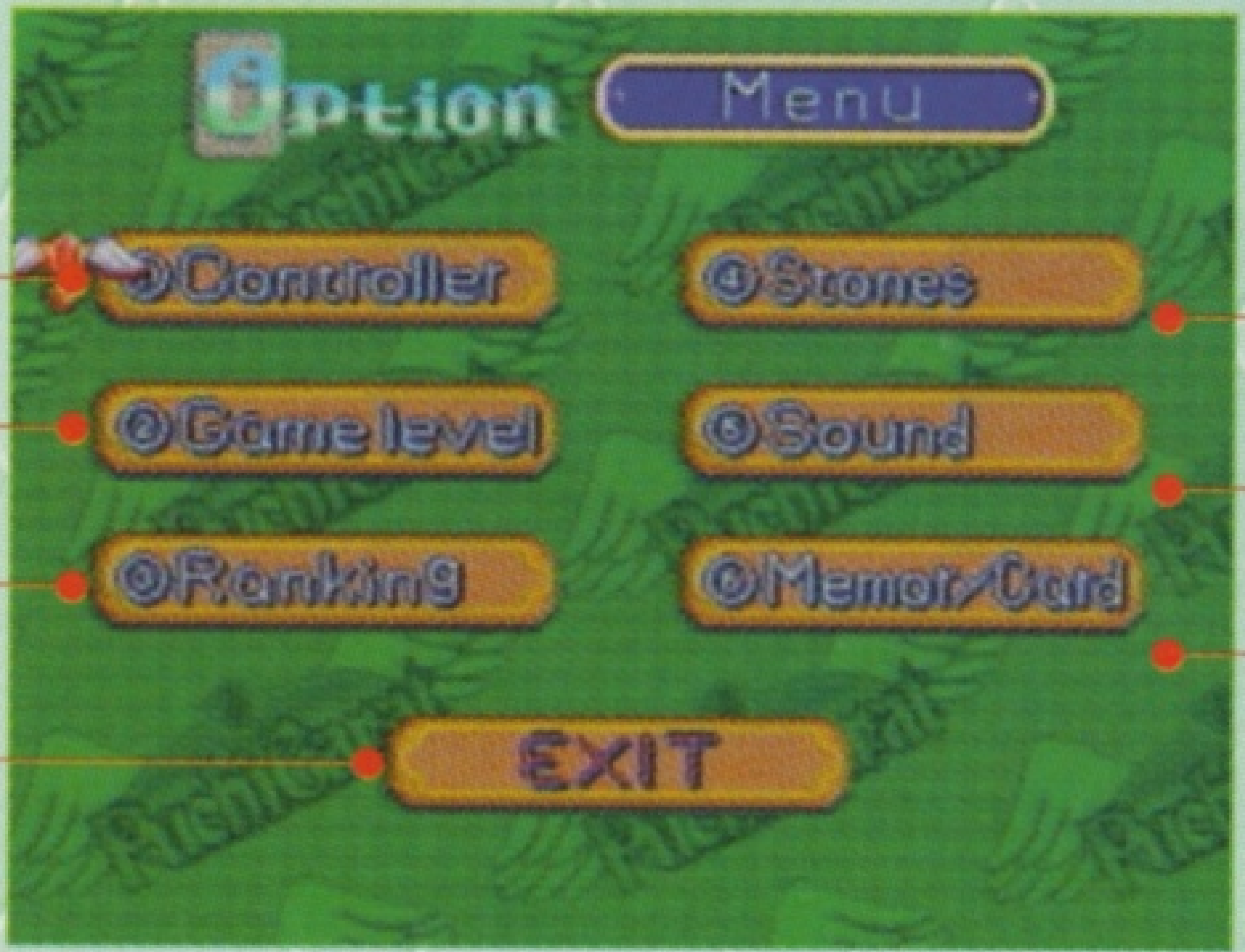
SHINING STONE (6 COLOURS)
DÉTRUIRE LES PIERRES DE LA MÊME COULEUR DE LA PIERRE ÉTINCELANTE

ALL CLEAR STONE
UNE FOIS TOUCHÉE, TOUTES LES PIERRES DE L'ÉCRAN SONT DÉTRUITES

OPTIONS

CHOISIR LES PARAMÈTRES DU JEU.

ECRAN D'OPTIONS



CONTROLLER
MODIFIER LES BOUTONS UTILISÉS.

GAME LEVEL
RÉGLER LA DIFFICULTÉ DE JEU.

RANKING
FAIRE APPARAÎTRE LES MEILLEURS SCORES.

EXIT
RETOUR À L'ÉCRAN DE SÉLECTION DU MODE DE JEU

STONES
CHANGER DE TYPE DE PIERRES

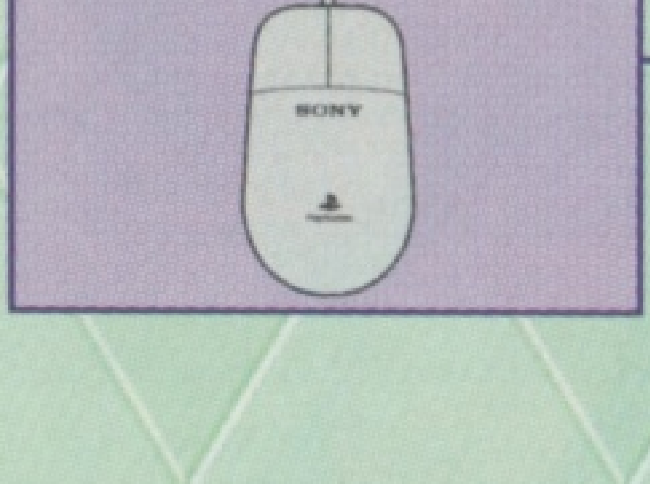
SOUND
RÉGLER LA MUSIQUE ET LE VOLUME DES EFFETS SONORES

MEMORY CARD
ACCÈS À LA MEMORY CARD (CARTE MÉMOIRE)

PARAMETRAGE DES OPTIONS

MANETTE ET MANETTE ANALOGIQUE (DUAL SHOCK)

BOUTONS DE DÉPLACEMENT...UTILISÉS POUR SÉLECTIONNER LES OPTIONS
BOUTON DE TIR................CHANGER L'OPTION/CONFIRMER LA SÉLECTION



SOURIS

DÉPLACEMENT......UTILISÉ POUR SÉLECTIONNER LES OPTIONS GAUCHE/DROITE
BOUTON.......................................CHANGER L'OPTION/CONFIRMER LA SÉLECTION

CONTROLLER

POSSIBILITÉ DE PERSONNALISATION DES BOUTONS

CURSOR MOVEMENT... CHOISIR LE BOUTON DE DÉPLACEMENT DU CURSEUR.
BALL LAUNCH...APPUYER SUR LE BOUTON QUI SERVIRA À LANCER LA BALLE.
CURSOR ACCELERATION... APPUYER SUR LE BOUTON QUI SERVIRA À ACCROÎTRE LA VITESSE DU CURSEUR.

POUR UTILISER LE JOYSTICK GAUCHE / DROITE DE LA MANETTE ANALOGIQUE, APPUYEZ SUR LE BOUTON DE LA MANETTE ANALOGIQUE. **(LED: RED)**

GAME LEVEL

POSSIBILITÉ DE PARAMÉTRAGE DE LA DIFFICULTÉ DE JEU ET DES FONCTIONS SPÉCIALES

DIFFICULTY...................... SÉLECTIONNER L'UN DES 4 NIVEAUX : FACILE – TRÈS DIFFICILE
BALL SPEED..................... EN MODE " ORIGINAL ", LA VITESSE RESTE LA MÊME.
EN MODE " ARCADE ", LA VITESSE CHANGE
SIMPLE SELECT.............. LORSQUE CETTE FONCTION EST ACTIVÉE, LA LECTURE DES INFORMATIONS SUR LES PERSONNAGES EST ACCÉLÉRÉE.
VS ROUND...................... MODIFIER LE NOMBRE DE ROUNDS EN MODE DEUX JOUEURS.
RAPID MODE TIMING...... TEMPS AJOUTÉ À CE MODE (LIMITÉ À 8 ÉTAPES)

RANKING

POSSIBILITÉ DE VOIR LES MEILLEURS RÉSULTATS

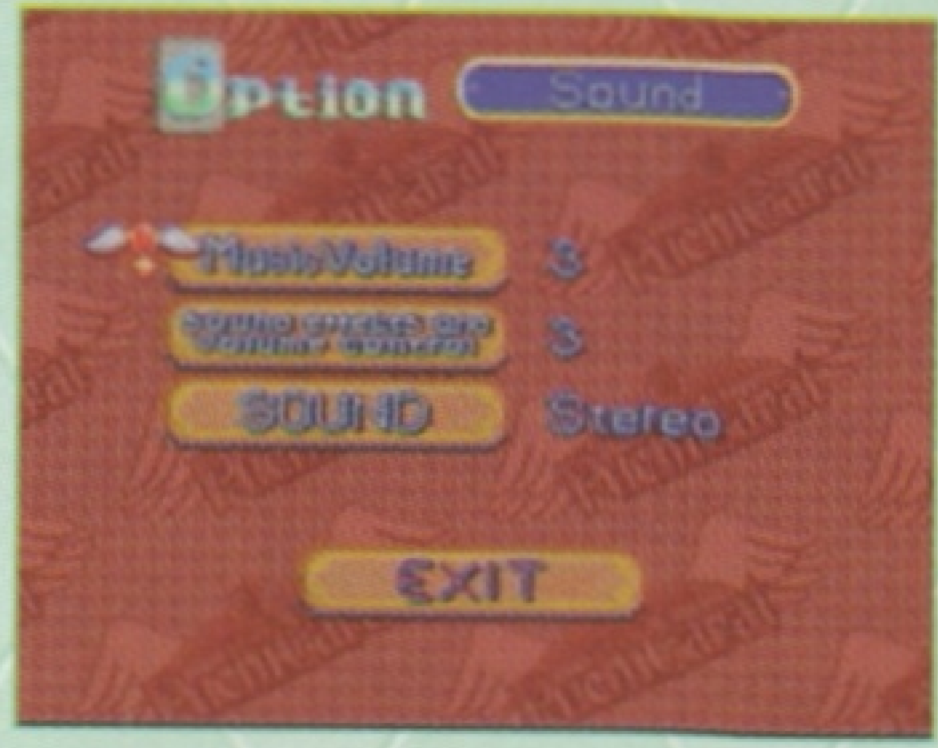
SÉLECTIONNEZ LE CLASSEMENT QUE VOUS VOULEZ VOIR.
SUR CHAQUE ÉCRAN DE CLASSEMENT, VOUS POUVEZ ACCÉDER AU CLASSEMENT DES AUTRES NIVEAUX EN UTILISANT LES BOUTONS DE DÉPLACEMENT DU CURSEUR.
POUR RETOURNER À L'ÉCRAN DE MENU DES CLASSEMENTS, UTILISEZ LE BOUTON DE TIR.

STONES

Sélection de l'un des cinq types de pierres proposés.

Choisissez le type de pierres que vous préférez. Pour changer, utilisez le bouton de tir.

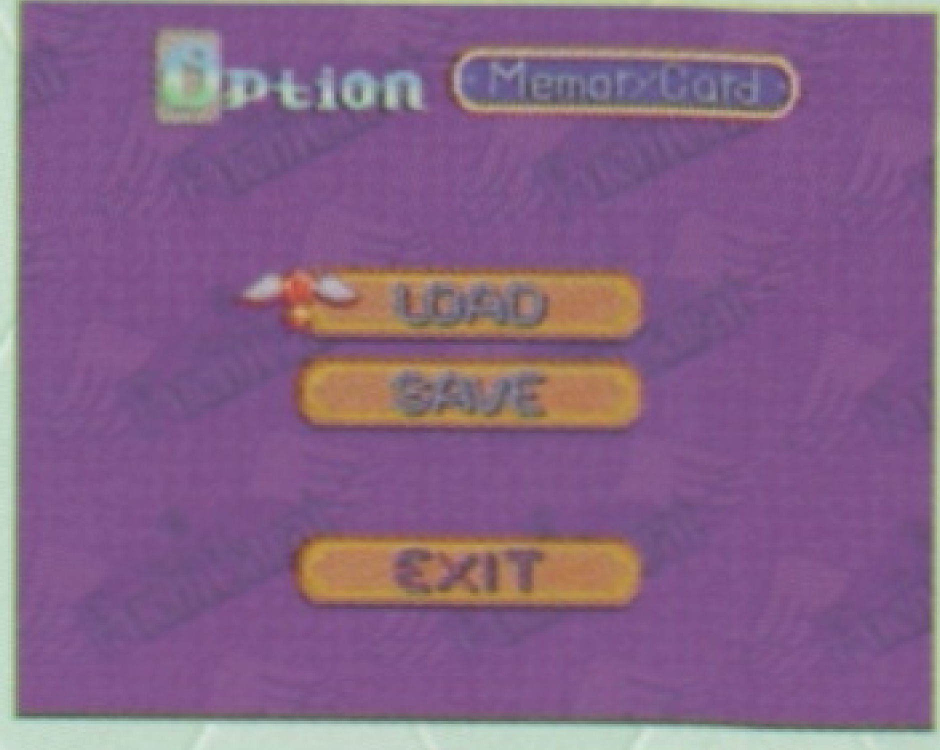
SOUND



Réglage du volume

Volume de la musique ....Réglage du volume de la musique
Effets sonores...................................Réglage des effets sonores
Son ....Réglage du son en mode Stéréo / Mono

MEMORY CARD



Chargement / sauvegarde des données

VERIFIETS QU'IL Y A SUFFISSAMENT D'ESPACE LIBRE SUR VOTRE MEMORY CARD (CARTE MÉMOI AVANT DE COMMENCER A' JOUER.

Load..............Lecture des données dans la Memory card (Carte Mémoire)
Save...Enregistrement des données dans la Memory card (Carte Mémoire)

Dans la Memory card (Carte Mémoire), vous avez la possibilité d'enregistrer vos résultats, vos meilleurs scores ainsi que les paramètres des options. Nous vous conseillons de sauvegarder vos parties régulièrement.

AUTRES

Outre les options, il est également possible de paramétrer d'autres fonctions.

MENU SUR PAUSE

Lorsque vous mettez le jeu sur pause, le menu suivant apparaît.

Exit
Retour à la partie en cours

Controller
Paramétrage des commandes

Ball catch
Permet d'arrêter la balle

End of game
Arrêt de la partie en cours et retour à l'écran principal.

Screen position
Réglage de la position de l'écran

Character filter
Diminution de la luminosité des personnages en arrière-plan

Vibration
(Manette Analogique (DUAL SHOCK) uniquement) – Reglage des vibrations

SCREEN POSITION

Choisir la direction que vous voulez ajuster et déplacer l'écran de façon à en faciliter la visualisation. Choisir RETURN puor le parametrage du default.

CONTROLLER

Suivre les instructions à l'écran pour ajuster la vitesse du curseur.

CHARACTER FILTER

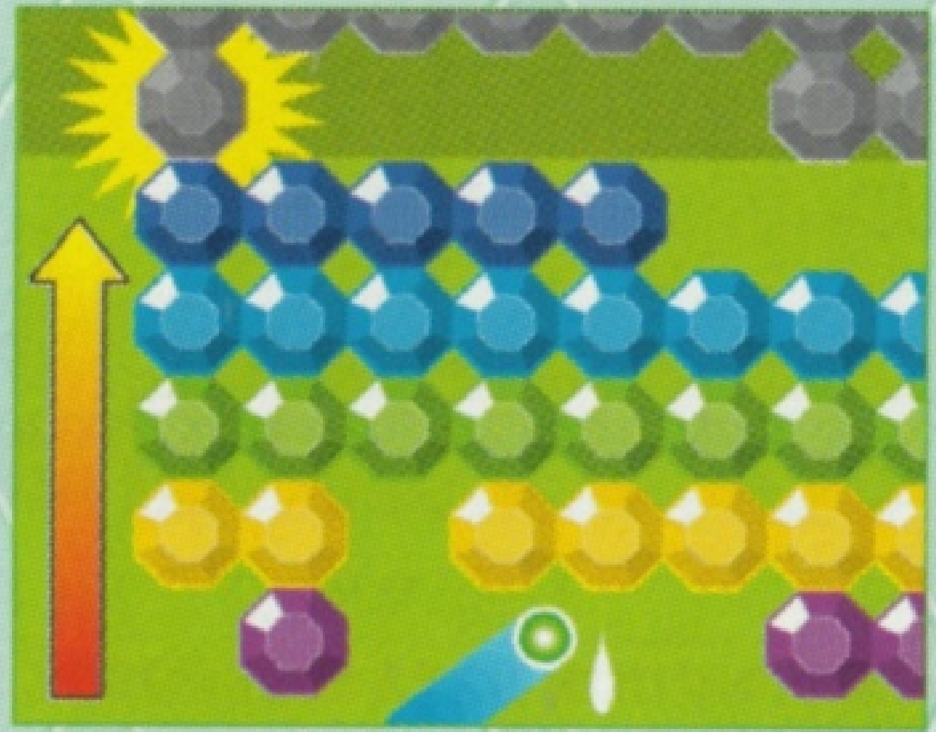
Quand la fonction est activée, l'arrière-plan peut être foncé de façon à ce que le joueur puisse mieux distinguer la balle.

BALL CATCH

Quand la fonction est activée, il est possible d'immobiliser la balle. Pour la relancer, appuyez sur le bouton ◎ .

CONSEILS

Destinés aux " amateurs confirmés de Puchi Carat "

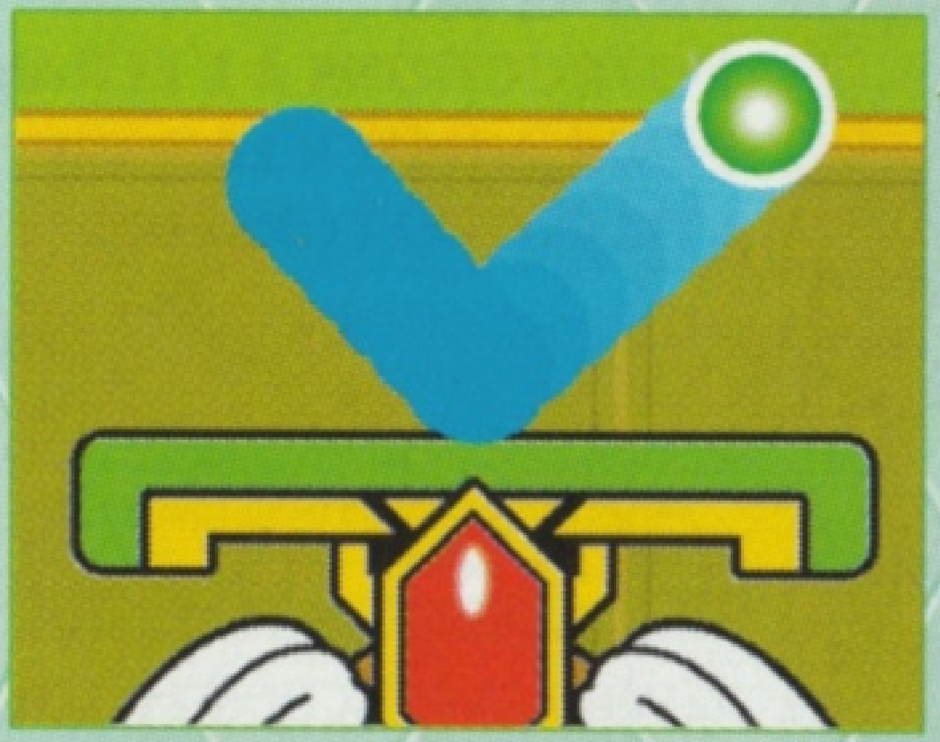


Etudiez les pierres

Les différentes configurations des pierres sont affichées à écran. Lorsque vous êtes en mode deux joueurs, mémorisez ces configurations de façon à mettre au point une stratégie pour savoir quand détruire les pierres et quand les conserver. Cela vous permettra d'améliorer votre temps. Cette technique vous sera également d'une grande utilité en mode " Contre la Montre " et en mode " Rapidité ".

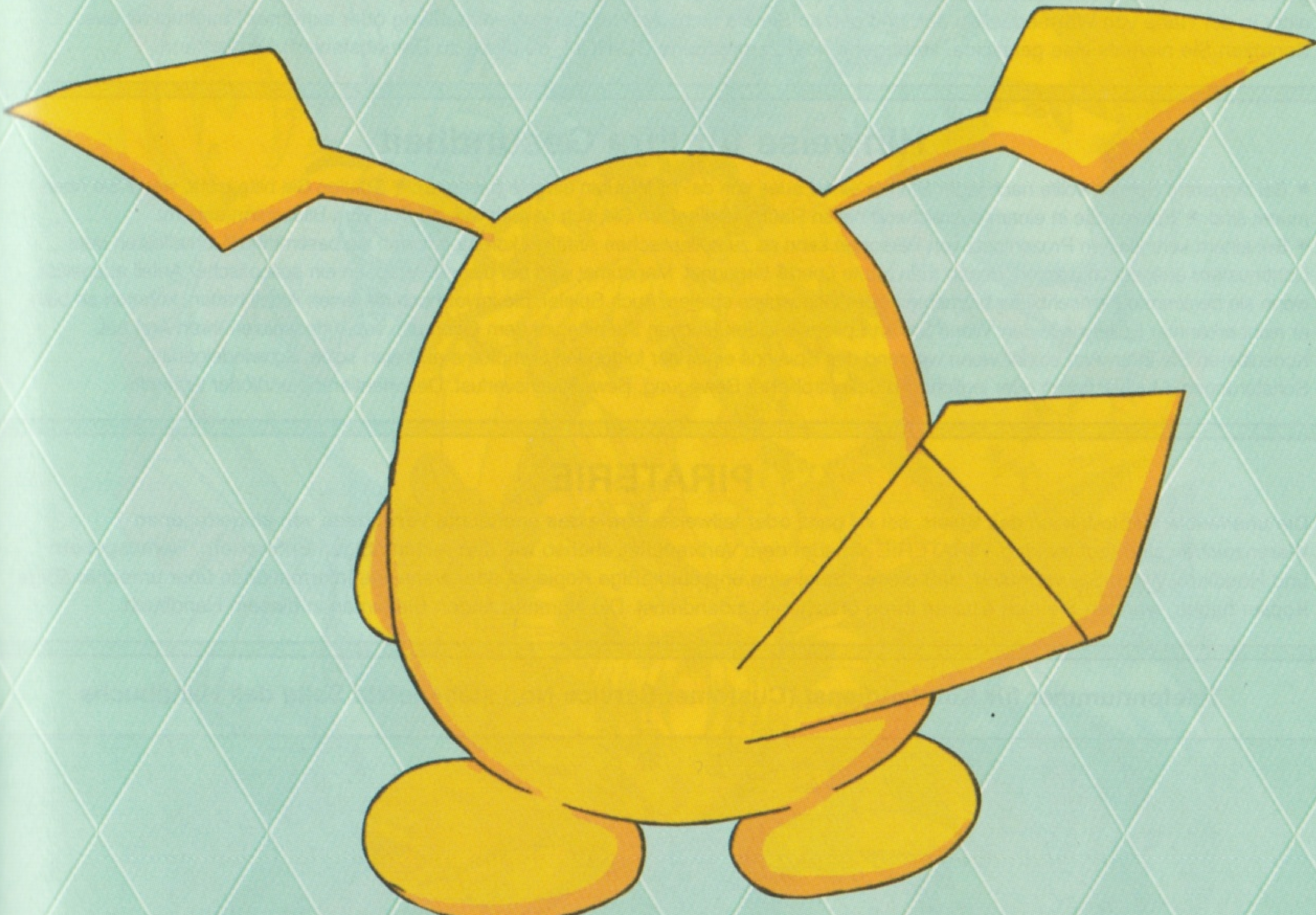
Laissez tomber la balle de temps en temps

La plupart des joueurs ont plutôt tendance à négliger ce conseil, étant donné que le nombre de pierres augmente à chaque fois que la balle tombe. Cette technique s'avère cependant très utile. Lors d'un défi, laisser tomber la balle vous permettra d'accroître le nombre de pierres susceptibles d'être détruites et donc d'être envoyées à votre adversaire. Tenez compte de votre pouvoir offensif. En mode " Contre la Montre ", augmenter le nombre de pierres à l'écran vous permettra de gagner en rapidité.



Détruisez les pierres en visualisant l'angle de tir

Dans ce jeu, il est fondamental de bien savoir détruire les pierres.
Même les débutants ayant des difficultés à viser les pierres seront à même de les atteindre s'ils tiennent bien compte de l'angle formé par le curseur et la balle.
Cela devrait vous permettre d'améliorer votre pouvoir offensif, votre classement ainsi que vos scores.



Zur Beachtung

Dieses ist eine CD-ROM für die PlayStation® Videospielkonsole. Sie ist ausschließlich zum Abspielen auf einer PlayStation® geeignet, die den europäischen Spezifikationen entspricht. Bitte lesen Sie die Bedienungsanleitung zur Ihrer PlayStation® genau durch, bevor Sie das Gerät in Betrieb nehmen. Legen Sie die CD-ROM immer mit der beschrifteten Seite nach oben ein. Halten Sie die CD-ROM nur am Rand, und vermeiden Sie, die schwarze Oberfläche der CD-ROM zu berühren. Die CD-ROM muß stets sauber gehalten werden und darf nicht zerkratzt werden. Benutzen Sie zur Reinigung nur ein weiches Tuch. Bewahren Sie die CD-ROM nicht in der Nähe von Wärmequellen auf, und setzen Sie sie nicht direkter Sonneneinstrahlung oder extremer Feuchtigkeit aus. Benutzen Sie niemals eine geknickte, verbogene oder zerbrochene CD-ROM, da diese zu Betriebsfehlern führen kann.

Hinweise für Ihre Gesundheit

• Bei längerem Spielen sollte nach jeder Stunde eine Pause von ca. 15 Minuten eingelegt werden. • Spielen Sie bitte nicht, wenn Sie übermüdet sind. • Spielen Sie in einem ausreichend hellen Raum, und setzen Sie sich so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt.
• Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern ausgesetzt werden, denen man heute überall begegnet. Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie bestimmte Fernsehbilder betrachten oder Videospiele spielen. Auch Spieler, die zuvor noch nie einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Wenn Sie an Epilepsie leiden, suchen Sie bitte vor dem Gebrauch von Videospielen Ihren Arzt auf. Konsultieren Sie Ihren Arzt sofort, wenn während des Spielens eines der folgenden Symptome auftreten sollte: Schwindelgefühl, Sehstörungen, Muskelzucken oder jegliche Art unkontrollierter Bewegung, Bewußtseinsverlust, Desorientierung und/oder Krämpfe.

PIRATERIE

Die unerlaubte Reproduktion des Spiels, sei es ganz oder teilweise, sowie das unerlaubte Verwenden von eingetragenen Warenzeichen sind rechtswidrig. PIRATERIE schadet dem Verbraucher ebenso wie den rechtmäßigen Entwicklern, Herausgebern und Händlern. Wenn Sie vermuten, daß dieses Spiel eine unrechtmäßige Kopie ist oder wenn Sie Informationen über unrechtmäßige Kopien haben, wenden Sie sich bitte an Ihren örtlichen Kundendienst. Die Nummer finden Sie hinten in diesem Handbuch.

Telefonnummer für Kundendienst (Customer Service No.) siehe letzte Seite des Handbuchs

© 2001 EON Digital Entertainment. Alle Rechte vorbehalten. Nur für den Privatgebrauch. Unerlaubtes Kopieren, Adaptieren, Vermieten, Verleihen, Weiterverkaufen, Verwenden in Spielhallen, Benutzung mit Gebührenerhebung, Veröffentlichen, elektronisches Übertragen, öffentliches Aufführen, Verteilen oder Benutzen teilweiser Auszüge aus diesem Produkt bzw. jegliche Handlungen, die die Warenzeichen- oder Urheberrechte an diesem Produkt verletzen, sind verboten. Veröffentlicht durch EON Digital Entertainment. Entwickelt von Taito Corp.

1 or 2 Player | Memory Card 1 block | Analog Control Compatible | Vibration Function Compatible | Mouse Compatible

SLES-02070

PuchiCarat™

GESCHICHTE 59
CHARAKTERE 60
CONTROLLER 64
SPIELMENU 67
ALLGEMEINE SPIELREGEL 68
EINZELSPIELER 70
2-SPIELER-MODUS 76
REGELERKLARUNG 77
OPTIONEN 78
WEITERE EINSTELLUNGEN 81
TIPS 82

Geschichte

„Träume werden wahr, wenn du die Edelsteine sammelst ...“

In der Welt der Edelsteine haben die Wissenschaft und die Magie die gleiche Daseinsberechtigung. Die Legende erzählt von 12 wertvollen Edelsteinen, die in einem Heiligtum aufbewahrt wurden. Die Menschen verehrten diese Edelsteine und baten sie um Frieden und Wohlstand: Sie glaubten, die Edelsteine könnten Träume wahr werden lassen.

Doch vor 500 Jahren stahlen Diebe die Edelsteine und verkauften sie an mächtige Zauberer. Diese Magier unterjochten die Armen und Schwachen, die zusammen mit den Edelsteinen ihre Hoffnungen und Träume verloren hatten.

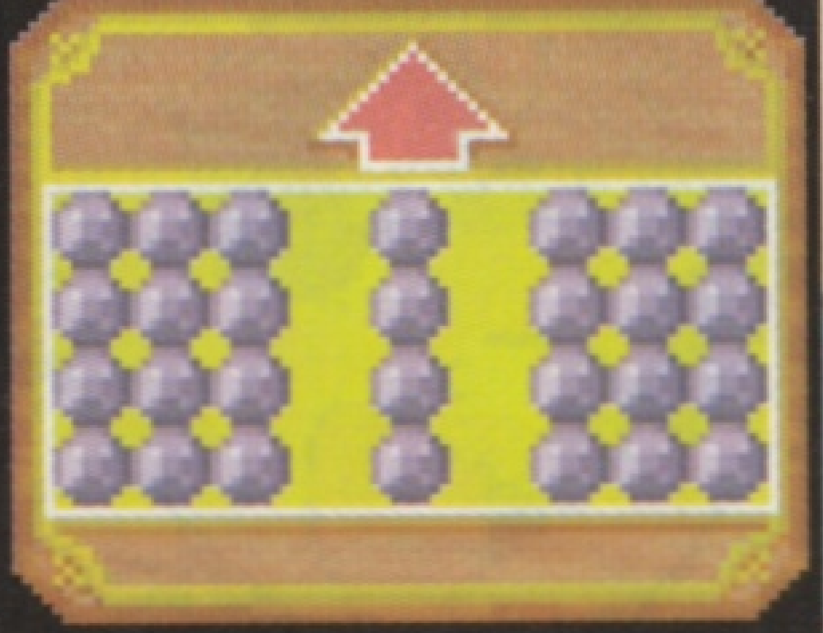
Viele Jahre vergingen. Heute sind die gestohlenen Edelsteine im Besitz von zwölf mysteriösen Gestalten. Jeder dieser zwölf Kontrahenten versucht, alle Edelsteine an sich zu bringen, um sich so alle seine Träume zu erfüllen. Einige suchen nach Frieden, andere streben nach Macht und Herrschaft ...

CHARAKTERE

GARNET

Seine Vorfahren waren vor 500 Jahren in den Raub der Edelsteine verwickelt. Er ist ein Junge, der die Natur und den Frieden liebt. Aufgrund seines unglücklichen Erbes haßt er Lügen und jede Art von Autorität. Garnet ist (wie Shyst) 13 Jahre alt.

ANGRIFFSMUSTER



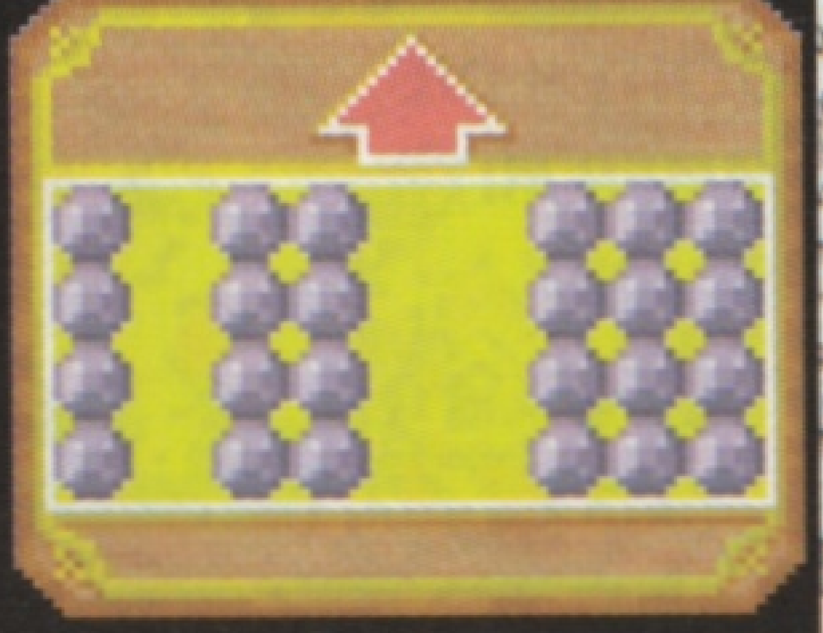
Angriffsenergie ... 3 STEINREIHEN

1 JANUARY
GARNET

SHYST

Shyst ist die zweite Tochter der Corandam-Familie und die jüngere Schwester von Sapphire. Wegen ihrer zerbrechlichen Persönlichkeit verachtet sie sich selbst. Ihre ältere und stärkere Schwester, Sapphire, bewundert sie jedoch heimlich.
Shyst ist 13 Jahre alt.

ANGRIFFSMUSTER



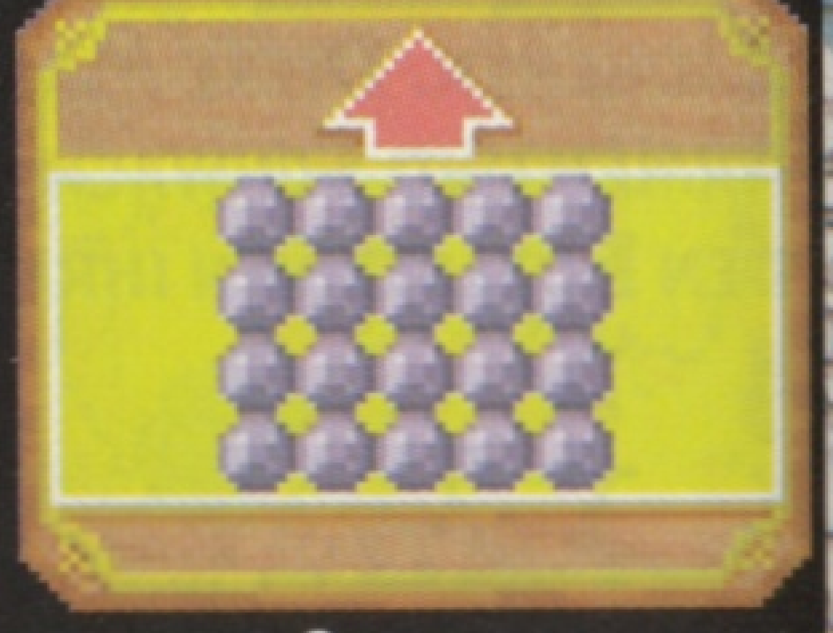
Angriffsenergie ... 3 STEINREIHEN

2 FEBRUARY
AMETHYST

AQUA

Aqua ist die älteste Tochter der Familie Berirumarine und die kleine Schwester von Paz. Sie wirkt stets geistesabwesend und ist ein Tagträumer. Aqua liebt es, Kleidungsstücke zu sammeln und ist sehr stolz auf ihre unglaubliche Kollektion. Sie ist 20 Jahre alt.

ANGRIFFSMUSTER

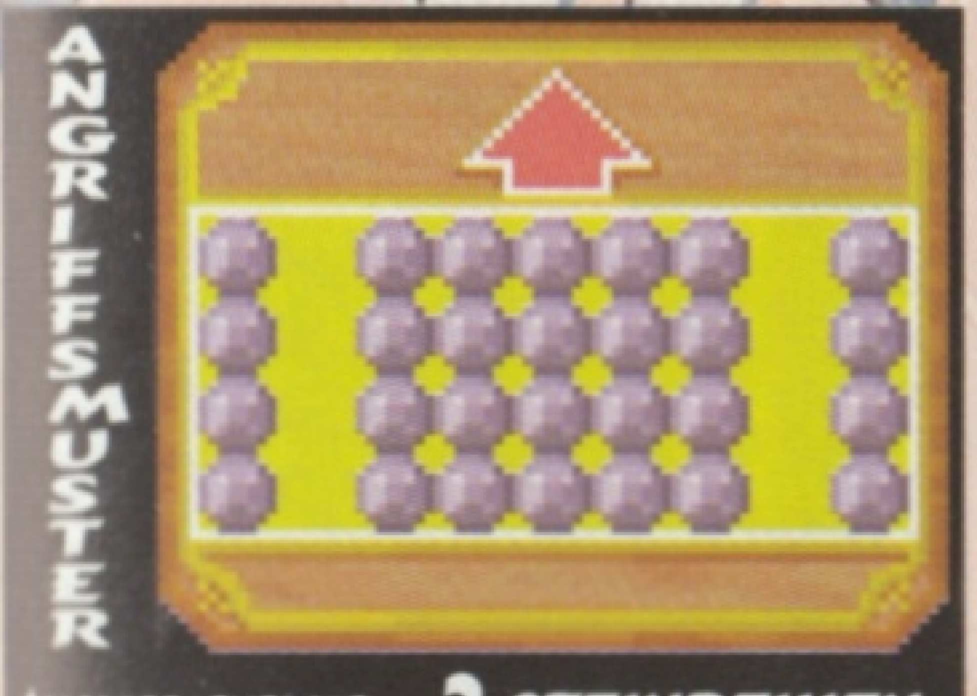


Angriffsenergie ... 2 STEINREIHEN

3 MARCH
ACQUA MARINE

C-MOND

C-Mond ist das Hausmädchen der Familie Imitation. Der Sohn der Familie himmelt sie an und sie erwidert seine Zuneigung. Die 15jährige leidet sehr unter ihrer geringen Körpergröße.

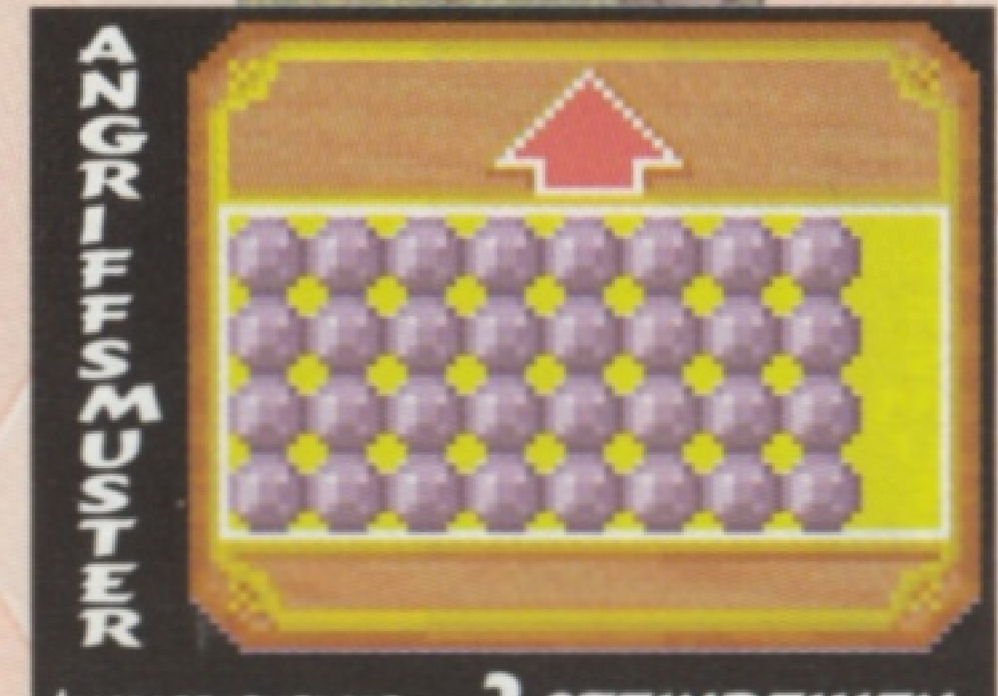


Angriffsenergie ... 2 Steinreihen

4 APRIL
DIAMOND

RALD

Rald ist mit Crom verwandt, dem Mann, der die Legende der Edelsteine erfand. Er begeistert sich für die Wissenschaft und freut sich über alle neuen Erfindungen.
Der 11jährige Rald ist ein ruhiger Junge, der Spaß an der Wissenschaft und seinen Erfindungen hat.

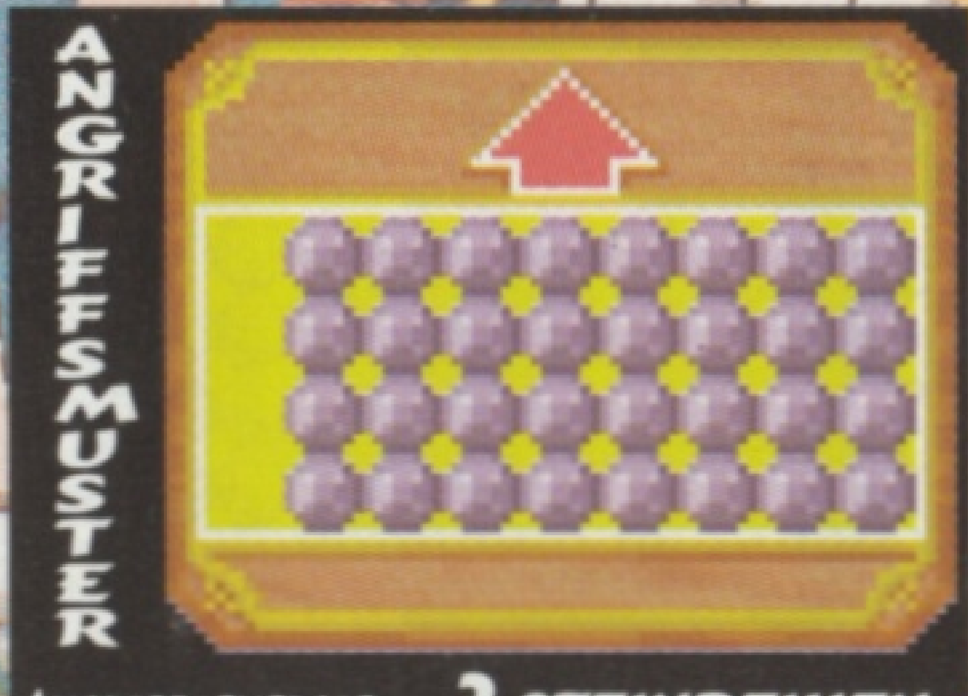


Angriffsenergie ... 3 Steinreihen

5 MAY
EMERALD

PEARL & DEARL

Die lebensfrohe Pearl und die ruhige Dearl sind Zwillinge. Sie leben in einem Dorf und besitzen eine Apotheke. Als sie noch sehr jung waren, verloren sie ihre Eltern, doch Pearl gelang es, für sie beide zu sorgen. Heute sind Pearl und Dearl 14 Jahre alt.

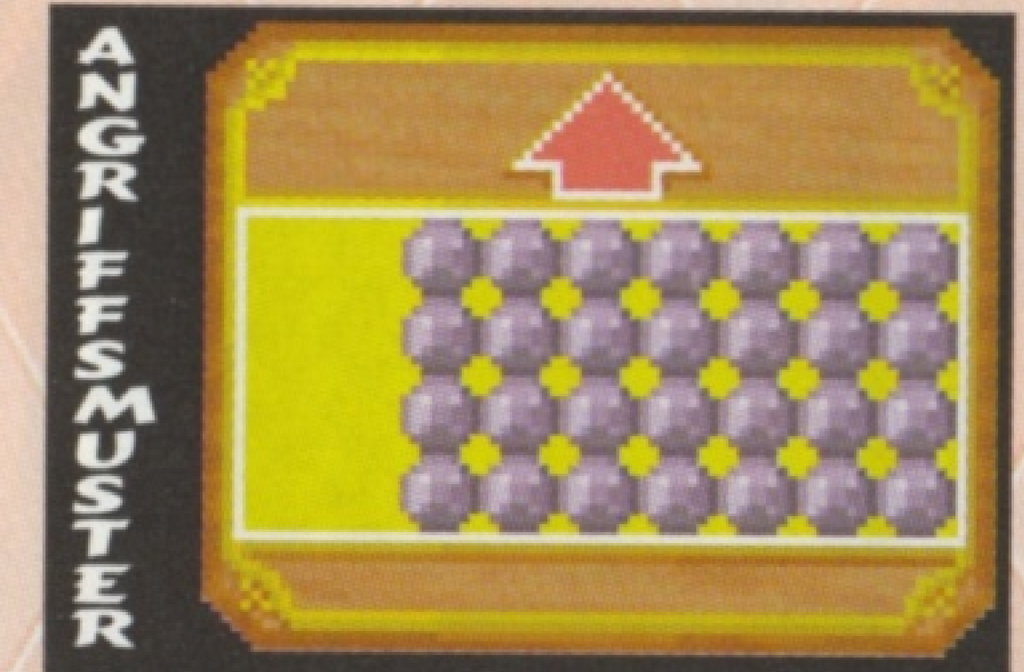


Angriffsenergie ... 3 Steinreihen

6 JUNE
PEARL

BEE

In Wirklichkeit ist er der wohlhabende Ogust, das Oberhaupt der Corandam-Familie. Er wurde jedoch von Sapphire in eine Biene verwandelt. Niemand kennt sein Alter.

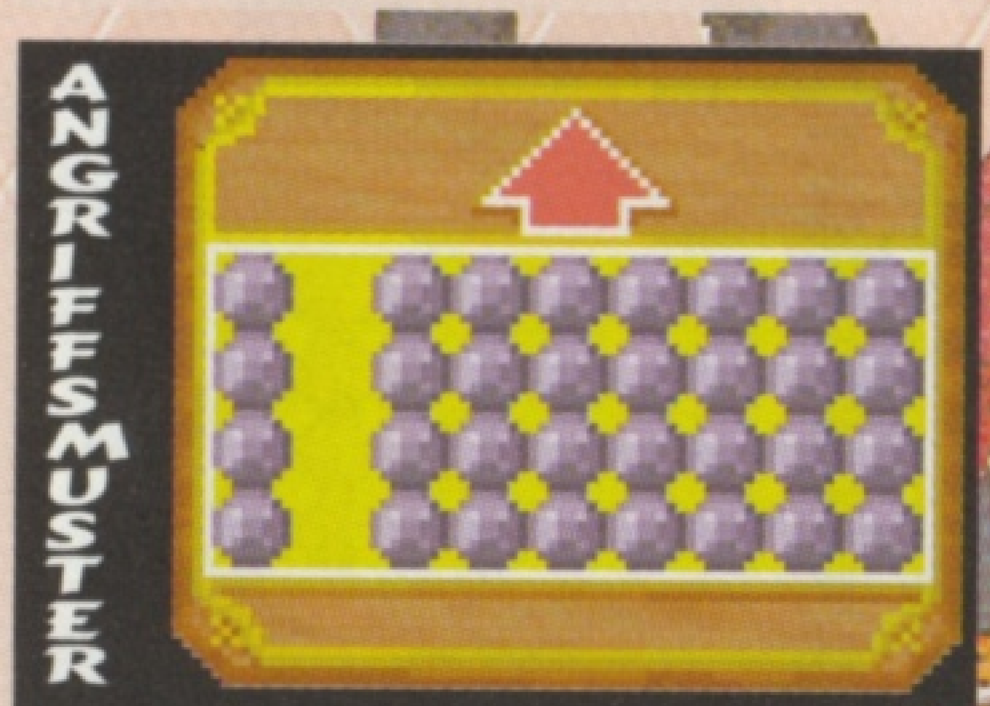


Angriffsenergie ... **2 Steinreihen**

7 JULY
RUBY

PERYDOT

Perydot ist die Gemahlin von Ogust Corandam. Wie ihr Ehemann wurde sie in ein Tier verwandelt. Sie hat jedoch ihre menschliche Natur nicht verloren und geht nachts gerne spazieren. Die Hobbys der 26jährigen sind Tanzen und die Verführung.

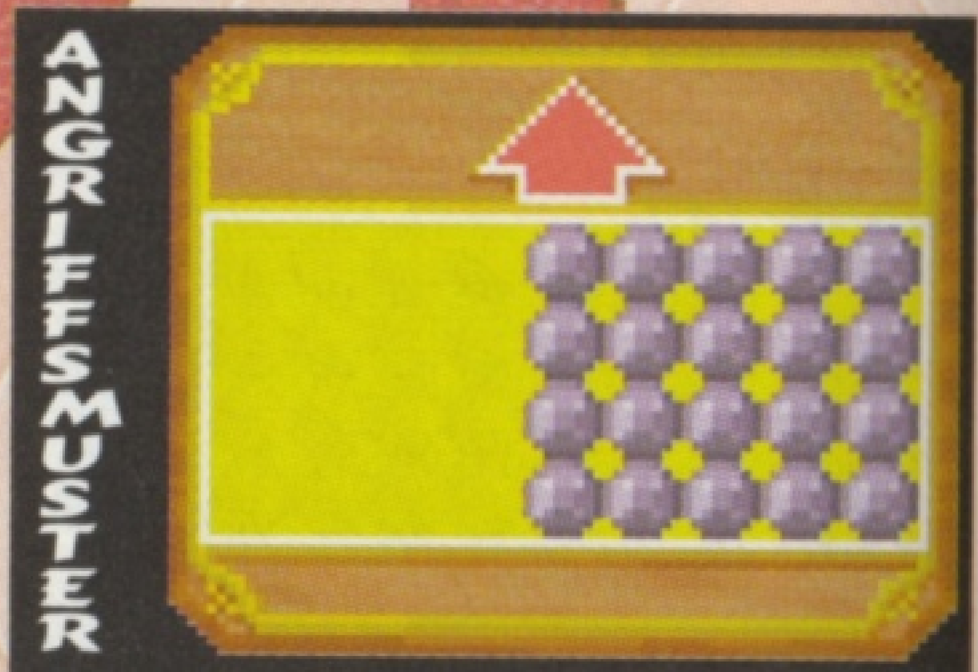


Angriffsenergie ... **2 Steinreihen**

8 AUGUST
PERIDOT

SAPPHIRE

Sapphire ist die älteste Tochter der Corandam-Familie. Ihr trauriges Leben steht unter der Herrschaft ihrer habgierigen Eltern. Sie traf sich mit Paz und wurde seine Schülerin. Die 19jährige Sapphire ist ein magisches Genie.



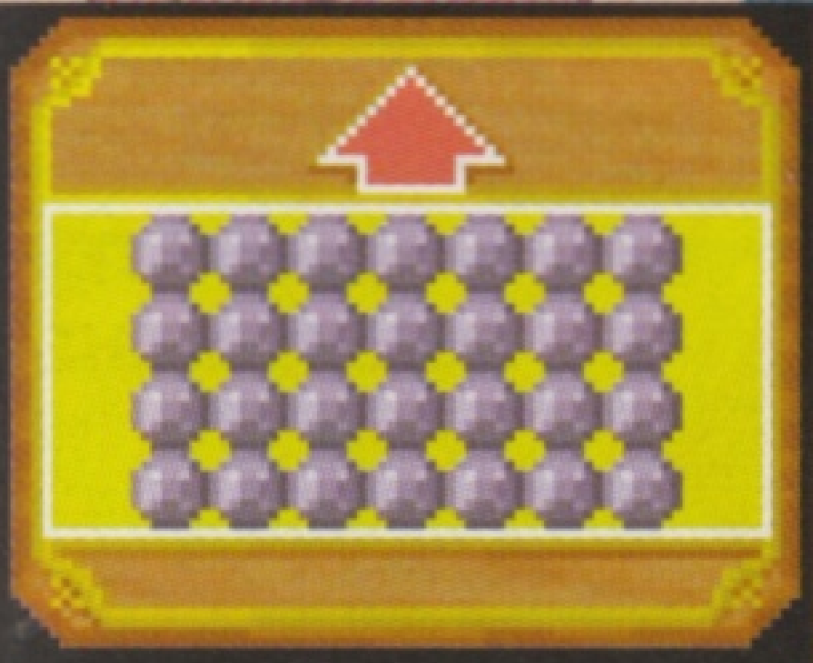
Angriffsenergie ... **4 Steinreihen**

9 SEPTEMBER
SAPPHIRE

OPA

Dieser einst korrupte Beamte bezahlt heute den Preis für seine Betrügereien. Oft erinnert er sich an glücklichere Zeiten. Heute ist er ein Bodybuilder und Prediger. Dieser seltsame, schicksalsgebeutelte Mann ist inzwischen 77 Jahre alt.

ANGRIFFSMUSTER



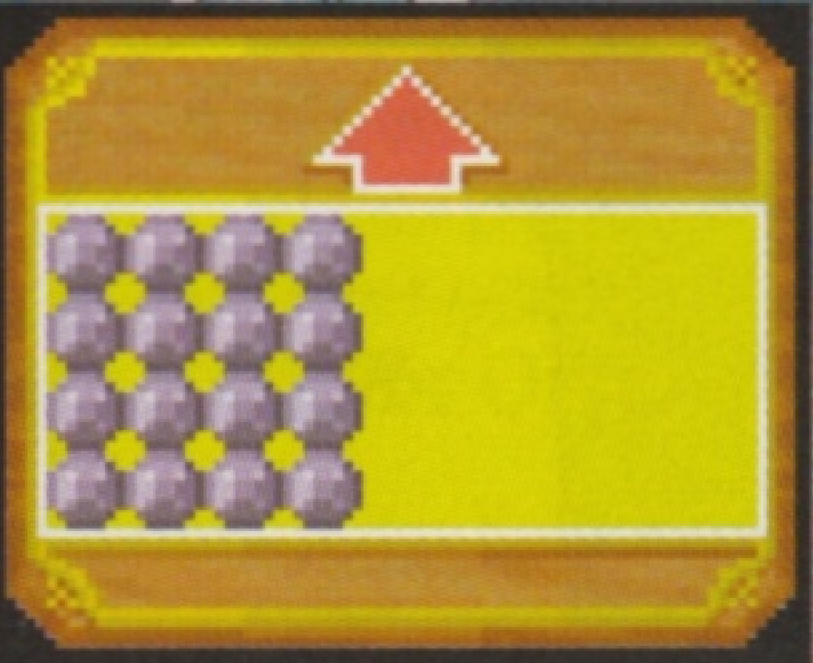
Angriffsenergie ... 3 Steinreihen

10 OCTOBER
OPAL

PAZ

Paz ist ein junger Mann, der mit seinen magischen Kräften die Welt unterjochen möchte. Er will die Wissenschaft vernichten und die Magie in die Welt führen. Das einzige Ziel des 22jährigen ist die Weltherrschaft.

ANGRIFFSMUSTER



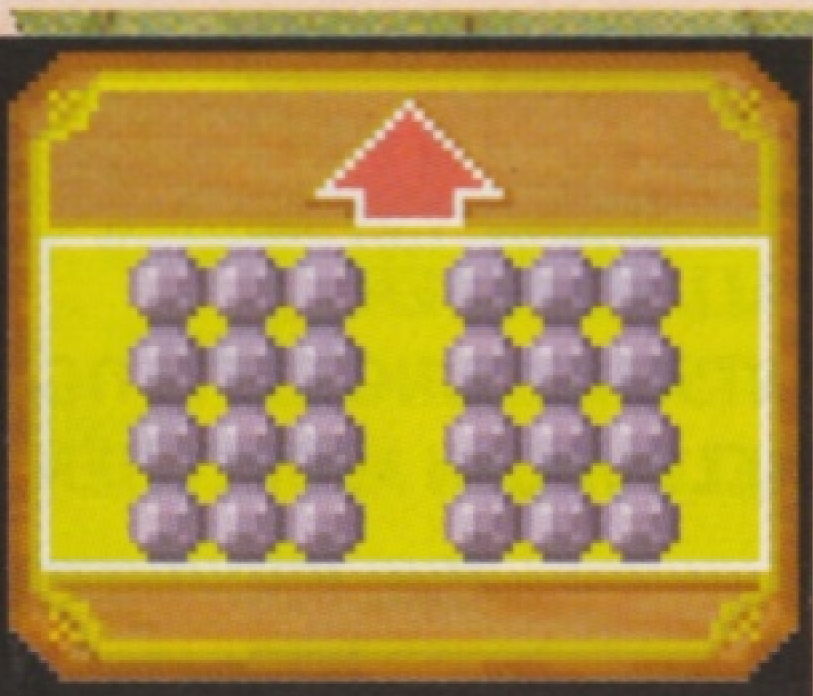
Angriffsenergie ... 5 Steinreihen

11 NOVEMBER
TOPAZ

RUCO

Die schwierige Ruco stammt aus einer großen Familie. Ihr einziger Freund ist ihr Kuscheltier KumiKumi. Ruco ist von Zuhause weggelaufen, um die Welt zu erobern – und das mit nur 7 Jahren.

ANGRIFFSMUSTER



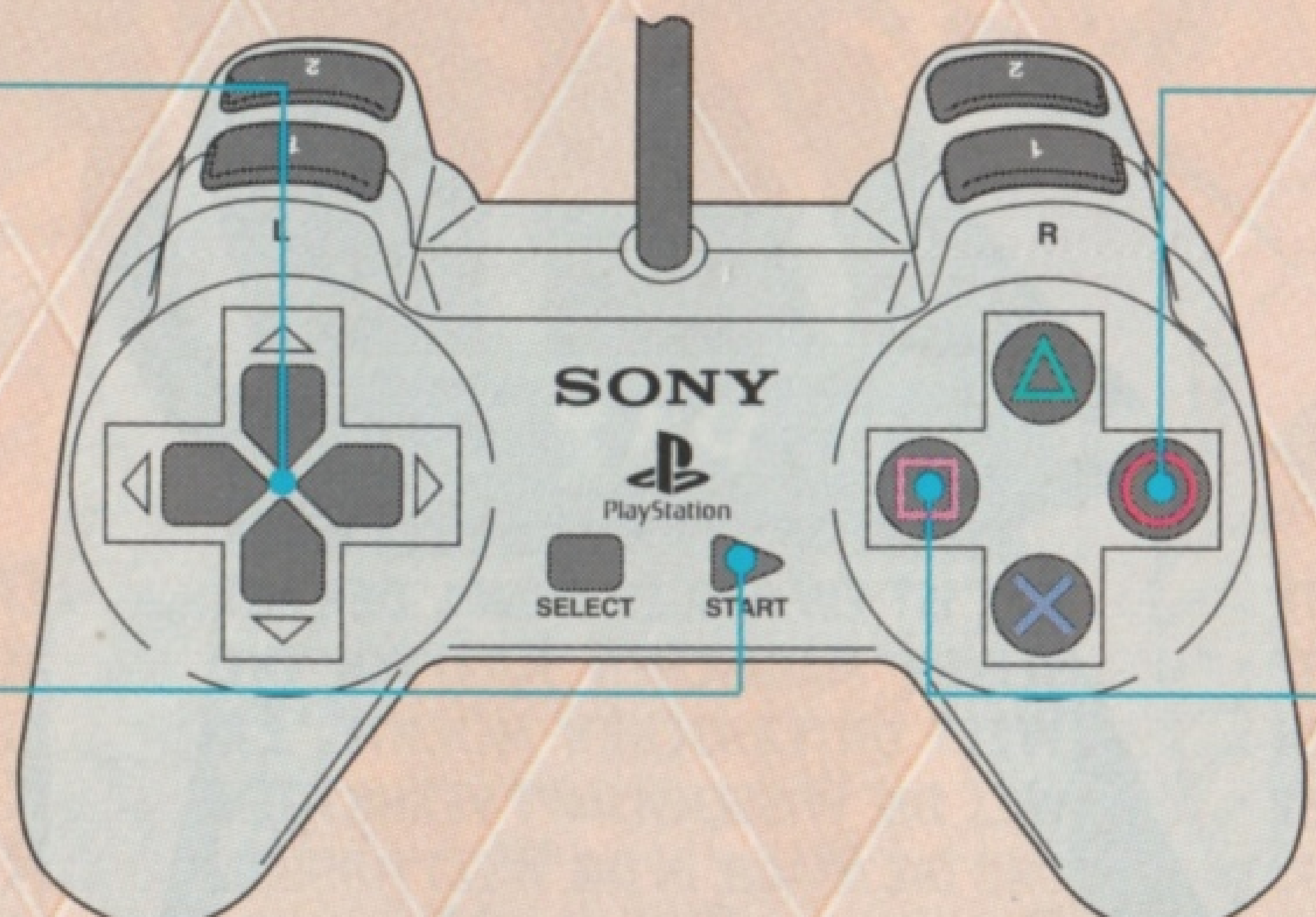
Angriffsenergie ... 2 Steinreihen

12 DECEMBER
TURQUOISE

CONTROLLER

*NACH DEM EINSCHALLEN DER SPIELKONSOLE SOLLTEST DU KEINE PERIPHERIEGERÄTE ODER MEMORY CARDS EINSLEKEN ODER ENTFERNEN.

CONTROLLER



RICHTUNGSTASTEN

CURSOR BEWEGEN
CURSOR IN DEN MENÜS BEWEGEN

START-TASTE

SPIEL STARTEN
UNTERBRECHEN

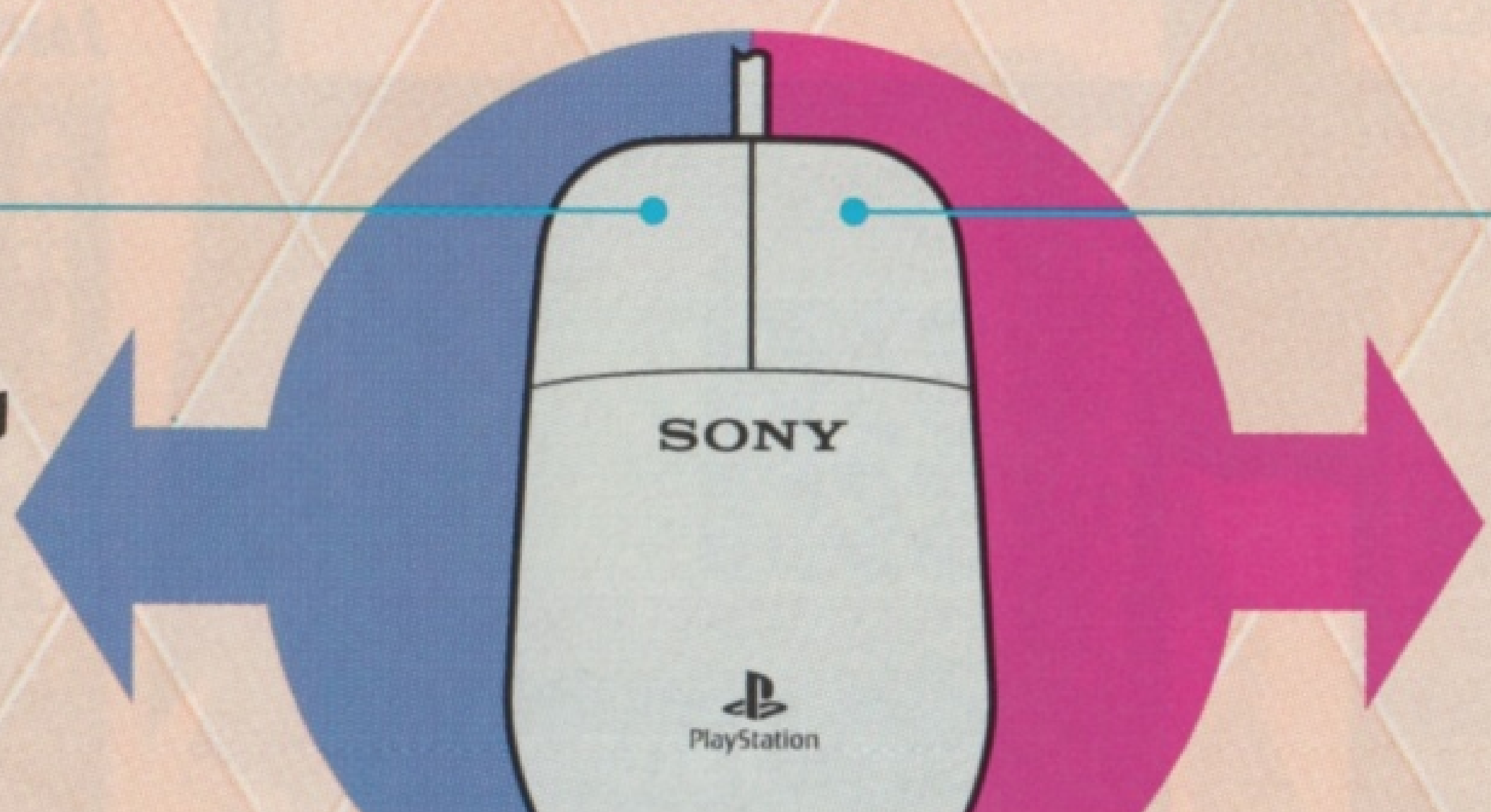
◎ TASTE

BALL SCHIEßEN
ENTSCHEIDUNG BESTÄTIGEN
MELDUNGEN ABBRECHEN

▢ TASTE

GESCHWINDIGKEIT DES CURSORS ERHÖHEN

MAUS



LINKE TASTE

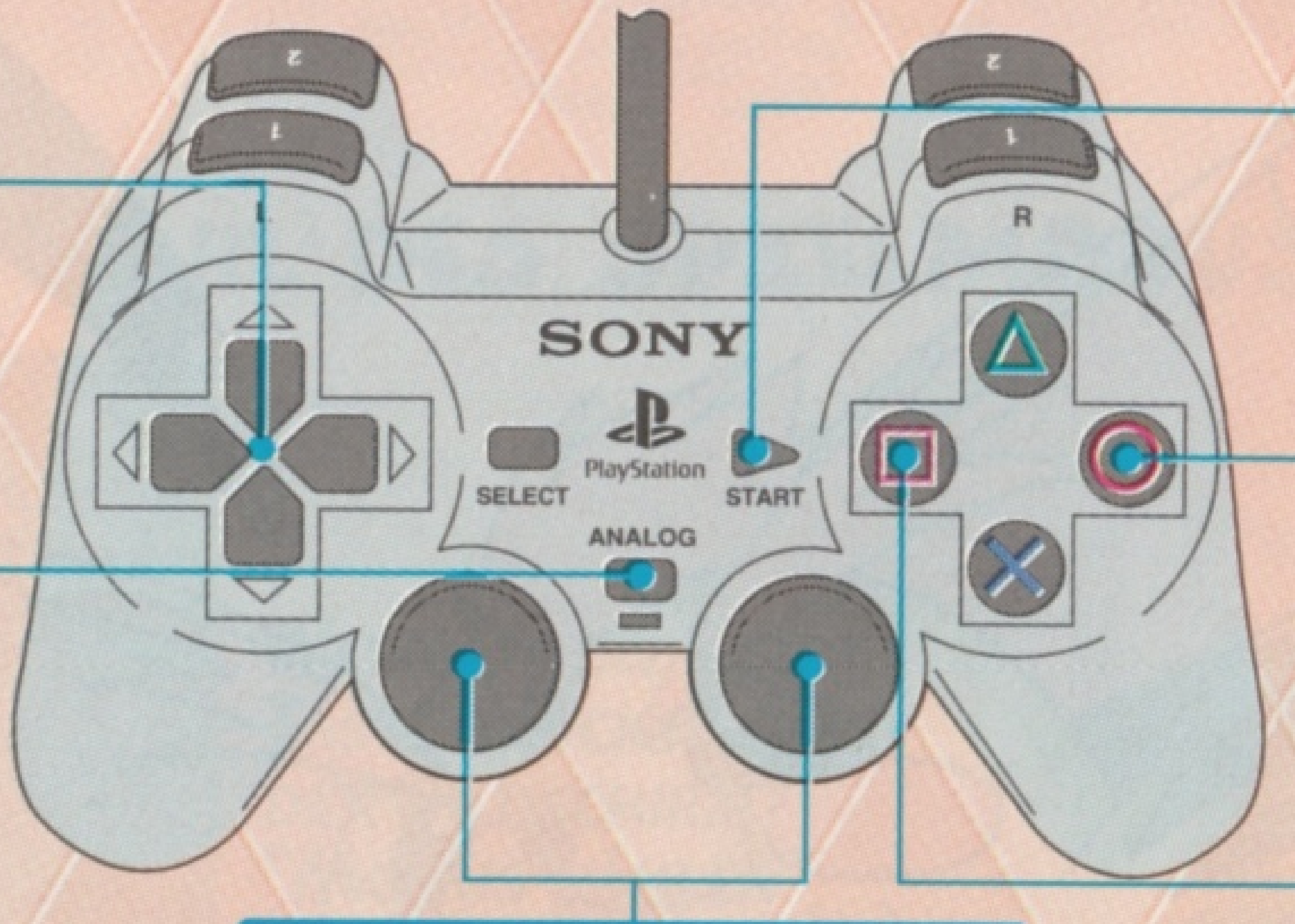
BALL SCHIEßEN
ENTSCHEIDUNG BESTÄTIGEN
MELDUNGEN ABBRECHEN

RECHTE TASTE

SPIEL STARTEN
UNTERBRECHEN

DU KANNST DIE TASTENBELEGUNGEN IM OPTIONENMENÜ PROBLEMLOS ÄNDERN.

ANALOG CONTROLLER (DUAL SHOCK)



RICHTUNGSTASTEN

CURSOR SEITLICH BEWEGEN
CURSOR IN MENÜS BEWEGEN

ANALOG-MODUSSCHALTER

ANALOGMODUS EIN-/AUSSCHALTEN
(LED EIN)
LINKEN DAUMENJOYSTICK VERWENDEN
(LED AUS)
RICHTUNGSTASTEN VERWENDEN

LINKER STICK/RECHTER STICK

CURSOR SEITLICH BEWEGEN
CURSOR IN DEN MENÜS BEWEGEN

START-TASTE

SPIEL STARTEN
UNTERBRECHEN

◎ TASTE

BALL SCHIEßEN
ENTSCHEIDUNG BESTÄTIGEN
MELDUNGEN ABBRECHEN

▣ TASTE

GESCHWINDIGKEIT DES CURSORS ERHÖHEN

IM SPIEL KANN NUR EINER DER BEIDEN JOYSTICKS VERWENDET WERDEN (IN DER STANDARDEINSTELLUNG DER LINKE JOYSTICK)

VIBRATION EINSTELLEN

SETTING SCREEN

WENN DU DAS SPIEL UNTERBRICHST UND MIT EINEM ANALOG CONTROLLER (DUAL SHOCK) SPIELST, KANNST DU IM NUN ERSCHEINENDEN MENÜ DEN EINTRAG "VIBRATION" WÄHLEN.
HIER STEHEN FOLGENDE OPTIONEN ZUR VERFÜGUNG:

HARD VIBRATION.............. BEI DEN MEISTEN BEWEGUNGEN UND AKTIONEN GIBT ES VIBRATIONEN.
NORMAL VIBRATION .... NUR IN BESTIMMTEN ODER SPEZIELLEN SPIELSITUATIONEN GIBT ES VIBRATIONEN.
OFF.................................... KEINE VIBRATIONEN.

SPIELMENÜ

VIER SPIELOPTIONEN STEHEN DIR ZUR VERFÜGUNG.

WAHL DES SPIELMODUS

WENN DU DIE START-TASTE DRÜCKST, WIRD DER BILDSCHIRM "MODUS WÄHLEN" AUFGERUFEN. ENTSCHEIDE DICH FÜR EINEN SPIELMODUS.

1P PLAY

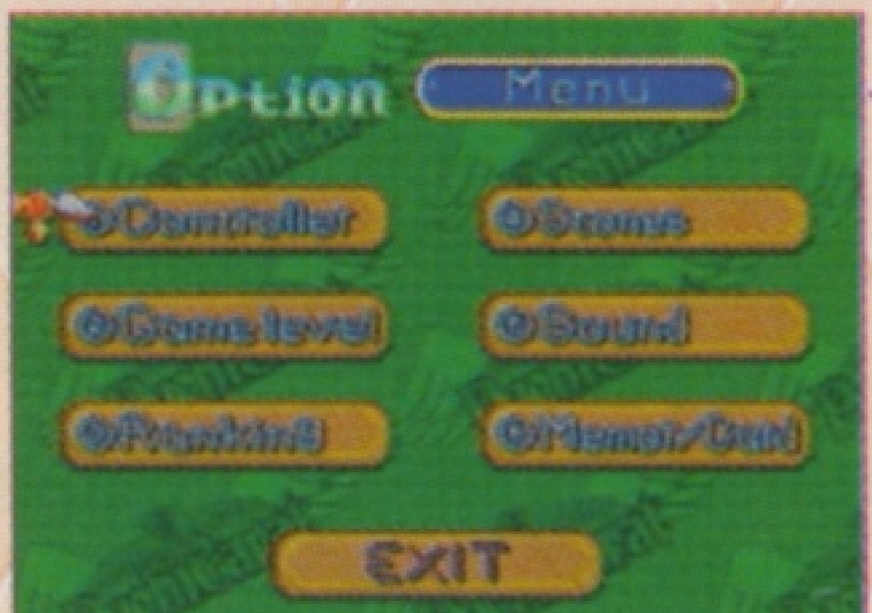
WÄHLE DIESEN MODUS, WENN DU ALLEINE SPIELEN MÖCHTEST. NUN STEHEN DIR VIER SPIELE ZUR VERFÜGUNG.

1P VS 2P

IN DIESEM MODUS SPIELST DU GEGEN EINEN ANDEREN SPIELER. ES IST SOGAR MÖGLICH, EIN HANDICAP EINZUSTELLEN.

EXPLANATION OF RULES

WÄHLE DIESE OPTION, WENN DU DIE SPIELREGELN BETRACHTEN MÖCHTEST.



OPTIONS

MIT DIESER OPTION KANNST DU DIE SPIELEINSTELLUNGEN (CONTROLLER- UND SOUNDOPTIONEN, DEN SCHWIERIGKEITSGRAD, STEINE UND DIE RANGLISTE) AUFRUFEN. AUßERDEM HAST DU IN DIESEM BILDSCHIRM ZUGRIFF AUF DIE MEMORY CARD.

ALLGEMEINE SPIELREGELN

Einzelspieler

Stones
Werden vom Ball zerstört

Ball
Zum zerstören der Steine

Cursor
Cursor, den der Spieler steuert

Floor

Score
Momentane Punkte

Character
Figur, die der Spieler steuert

Finish line
Das Spiel ist aus, wenn ein Stein über diese Linie ragt.

Wenn der Ball auf den Boden fällt, erscheinen neue Steine.

Zwei-Spieler-Modus

Acquired points
Erreichte Punkte

Player 1 screen
Bildschirmseite für Spieler 1

Forwarded points
Anzahl der Steine, die nach einem Angriff des Gegners erscheinen

Total points won
Gesamtergebnis des Duells (nur für Spieler 2)

Player 2 screen
Bildschirmseite für Spieler 2

Wenn der Ball auf den Boden fällt, erscheinen neue Steine.

Spielen im Einzelspieler-Modus

Schieße den Ball mit der ◎ Taste.

Spiele den zurückspringenden Ball mit dem Cursor.
Der Ball zerstört die Steine.
Das Spiel ist aus, wenn die Steine über die Linie ragen.

Spiele den Ball mit dem Cursor!!

Spielen im 2-Spieler-Modus

Schieße den Ball mit der ◎ Taste.

Spiele den zurückspringenden Ball mit dem Cursor.
Zerstöre mit dem Ball die Steine.

Spiele den Ball mit dem Cursor!!

Dadurch, daß Du selbst Steine zerstörst, erscheinen in der Bildschirmhälfte Deines Gegners zusätzliche Steine. Je mehr Steine Du zerbrichst, desto mehr Steine machen Deinem Gegner das Leben schwer.

Greife Deinen Gegner an, indem Du möglichst viele Steine zerstörst!!

Der Spieler, bei dem die Steine zuerst über die Linie ragen, hat verloren.

Wenn die Steine über die Linie ragen, hast Du verloren.

EINZELSPIELER-MODUS 4 Spieltypen

AUSWAHLMOGLICHKEITEN IM EINZELSPIELER-MODUS

Wenn Du im Bildschirm "Modus wählen" die Option "Single Player" wählst, kannst Du eines der folgenden Spiele starten.

Trial mode

In diesem Spiel wird Deine Geschicklichkeit getestet.

Story mode

Genieße während des Spiels die Geschichte der Figuren.

Time attack

Bei diesem Spiel mußt Du in der erlaubten Zeit 50 Reihen abbauen.

Rapid mode

In diesem Modus kannst Du unbeschränkt Steine zerstören, bis Du keine Lust mehr hast.

TRIAL MODE

WAHLE EINEN SCHWIERIGKEITSGRAD.
JEDES LEVEL BESTEHT AUS DREI TEILEN.

In diesem Schwierigkeitsgrad mußt Du 100 Reihen zerstören. Danach kannst Du das nächste Level wählen.

(Level 1–3)

Mit dieser Einstellung darfst Du das nächste Level wählen, nachdem Du 200 Reihen Steine zerstört hast.

(Level 1–3)

Hier warten 300 Reihen Steine auf Dich. Erst wenn Du diese zerstört hast, kannst Du das nächste Level wählen.

(Level 1–3)

Sobald Du ein Spiel beendest, erscheint eine Bestenliste.

BESTENLISTE

*Du kannst Bestzeiten auf der Memory Card speichern.

Number of lines
Anzahl der Reihen, die Du zerstört hast

Time
Benötigte Zeit

Highest Drop
Gleichzeitig zerstörte Steine (Maximalewert)

Highest score

*Die besten Ergebnisse aller Zeiten erscheinen nur, wenn Du das Spiel gewinnst

Ranking
Position in der Rangliste

Largest continuous hit
Mit einem Schuß getrof–fene Steine (Maximalwert)

Perfect scores
Wie oft hast Du schon alle Steine zerstört?

Highest record this round – Höchste Punktzahl in dieser Runde

STORY MODE

VIEL SPAß MIT DER GESCHICHTE DER VERSCHIEDENEN FIGUREN!!

WAHLE ZUERST EIN SPIEL AUS.

PRACTICE.
Der Cursor ist sehr groß.
Du mußt insgesamt drei Runden bewältigen.

ARCADE
Wenn Du alle elf Runden überstehst, ist ein Ende in Sicht.

ORIGINAL
Hier kannst Du Einstellungen wie z. B das Angriffsmuster (Attack Pattern) definieren.
Du mußt insgesamt el Runden bewältigen.

PRACTICE / ARCADE

So wird gespielt.

PLAYER SELECT

Wähle eine beliebige Figur.

STORY DEMO

Höre Dir die Gespräche zwischen den einzelnen Figuren an.

PLAY AGAINST THE COMPUTER

Es gibt nur ein Ziel. Wenn Du gewinnst, wartet der nächste Gegner auf Dich. Verlierst Du, is das Spiel vorbei. Du kannst allerdings auch weitermachen.

ORIGINAL

In diesem Modus kannst Du verschiedene Spieloptionen einstellen.

Selection of the opponent

Wähle einen Gegner, nachdem Du Dich für eine Figur entschieden hast. Das Ende des Spiels ist vom Gegner abhängig, gegen den Du antrittst.

Change of the attack pattern

Du kannst das Angriffsmuster ändern, nachdem Du einen Gegner besiegt und den wertvollen Edelstein gewonnen hast.

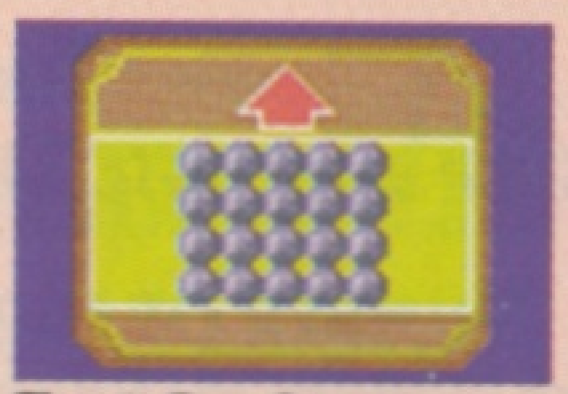
Play against the computer

Es gibt nur ein Ziel: Besiege Deinen Gegner und gewinne seinen Edelstein. Dann darfst Du ein Angriffsmuster für die nächste Runde bestimmen.

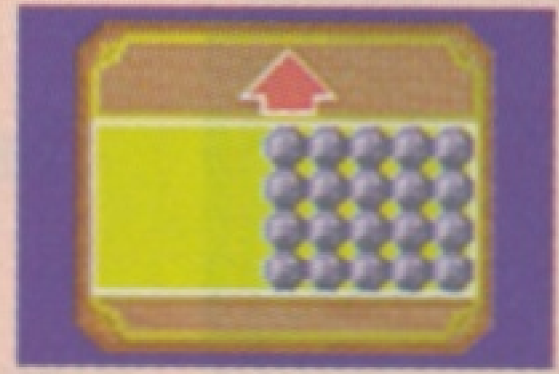
Über das Angriffsmuster ...

Dieser Abschnitt bezieht sich auf die Einstellung "how to send the stones to the opponent" im Bildschirm "Opponents", nachdem Du Deine Steine zerstört hast. Jede Figur hat ein typisches Angriffsmuster.

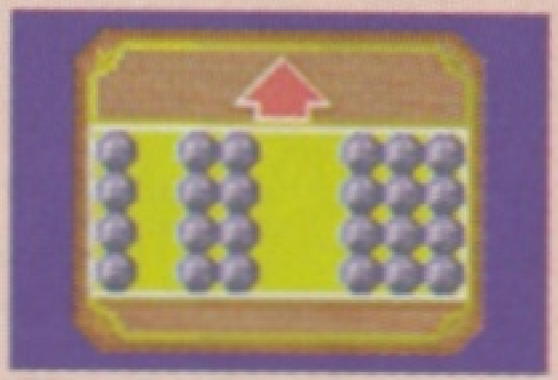
Angriffsmuster



Typ 1: Die Steine fallen in der Mitte herunter.



Typ 2: Die Steine fallen auf einer Seite herunter.



Typ 3: Die Steine hageln zufällig herab.

TIME ATTACK

KAMPFE UM DIE BESTZEIT!!

OB DU WOHL DER BESTE BIST ...?

COURSE SELECTION

WAHL EINES ORTES. DER SCHWIERIGKEITSGRAD WIRKT SICH AUF DIE LÄNGE DES CURSORS UND DIE GESCHWINDIGKEIT, IN DER DIE STEINE HERUNTERFALLEN, AUS.

START ATTACKING

ZERSTÖRE DIE STEINE SO SCHNELL WIE MÖGLICH.

RESULTS

DAS SPIEL IST VORBEI, SOBALD DU 50 REIHEN ZERSTÖRT HAST.

WELCHE INFORMATIONEN SIND AUF DEM BILDSCHIRM ZU SEHEN?

BEST TIME
BISHERIGE BESTZEIT

TIME
BISHER BENÖTIGTE ZEIT

NUMBER OF LINES
BISHER ENTFERNTE REIHEN

ELAPSED TIME
ZEIT, DIE DU FÜR 10 REIHEN BENÖTIGT HAST

RAPID MODE

ZERSTORE DIE STEINE!!

WENN DU DIE ENTSPRECHENDE OPTION WAHLST, KANNST DU AUCH MIT CONTDOWN SPIELEN.

GAME START

BEGINNE MIT DEM SPIEL.

RESULTS

AM ENDE DES SPIELS ERSCHEINT HIER DIE ANZAHL DER BISHER GESCHAFFTEN REIHEN.

WELCHE INFORMATIONEN SIND AUF DEM BILDSCHIRM ZU SEHEN?

HIGHEST NUMBER OF LINES
BISHERIGE BESTLEISTUNG

TIME
BISHER BENÖTIGTE ZEIT

NUMBER OF LINES
BISHER GESCHAFFTE REIHEN

2-SPIELER-MODUS

IN DIESEM MODUS BRAUCHST DU ZWEI CONTROLLER.

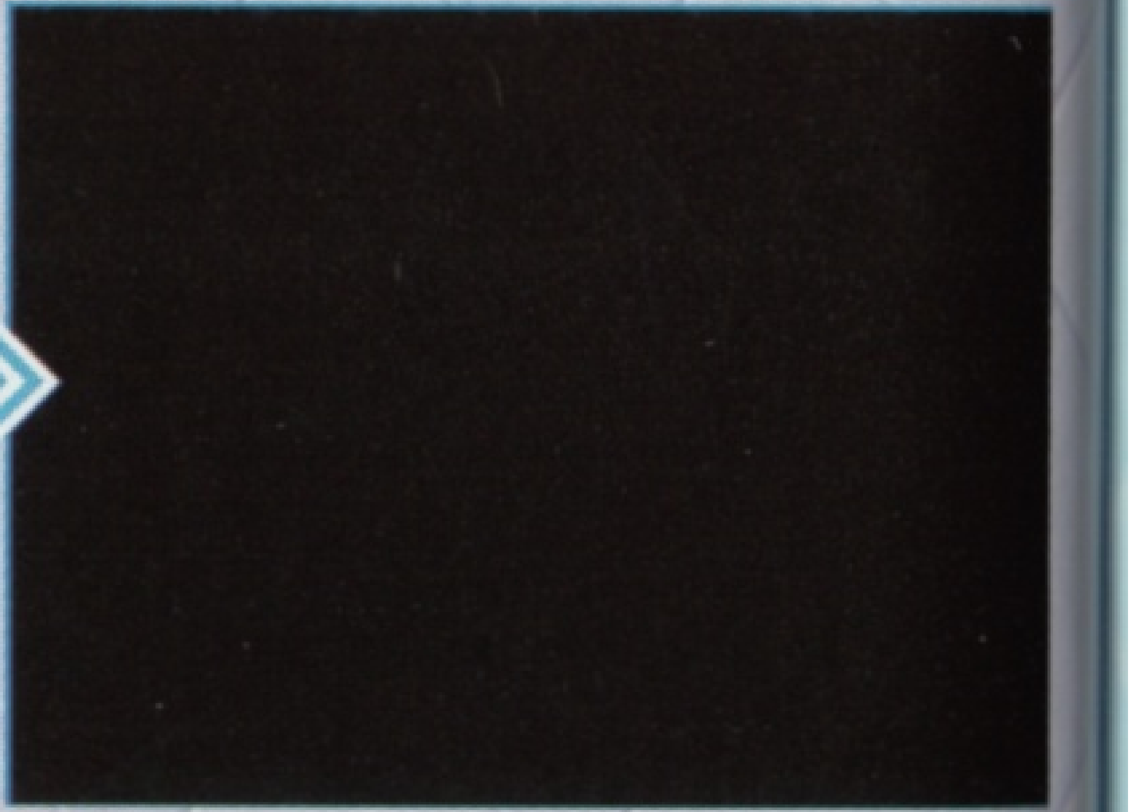
IM 2–SPIELER–MODUS KANNST DU DIE LÄNGE DES CURSORS BZW. DIE ANGRIFFSENERGIE MIT EINEM HANDICAP BELEGEN.

DIFFICULTY – WÄHLE EINE FIGUR.

DIFFICULTY – BESTIMME DIE ZWEI CHARAKTERE. DER SCHWIERIGKEITSGRAD BESTIMMT DIE GESCHWINDIGKEIT DER STEINE. WÄHLE DIE ZWEI FIGUREN, MIT DENEN DU SPIELEN MÖCHTEST.

HANDICAP SET

BESTIMME EIN HANDICAP, INDEM DU DIE LÄNGE DES CURSORS FESTLEGST UND DIE ANGRIFFSENERGIE (ATTACK ENERGY) VERÄNDERST. DIESE BESTIMMT, WIEVIELE STEINE AUF DER GEGNERISCHEN BILDSCHIRMHÄLFTE ERSCHEINEN.



WINNING

DER ERSTE SPIELER, DER ALLE ERFORDERLICHEN RUNDEN FÜR SICH ENTSCHEIDET, HAT GEWONNEN. DIE ANZAHL DER RUNDEN KANNST DU IM OPTIONS–MEN FESTLEGEN

ÜBER DIE ANGRIFFSENERGIE DER SPIELER ...

DIE ANZAHL DER STEINE, MIT DER DU DEINEN GEGNER ÄRGERN DARFST, WIRD MIT FOLGENDER OPTION BESTIMMT:

NUMBER OF STONE LINES (ANZAHL DER STEINREIHEN)
***ANGRIFFSENERGIE DES SPIELERS**

DER SPIELER MIT DER GRÖßEREN ANGRIFFSENERGIE IST NICHT UNBEDINGT DER STÄRKERE.

5 STEINE **1 STEIN**

REGELERKLÄRUNG

Mache Dich mit dem Spiel vertraut.

REGEL-BILDSCHIRM

Player Controls
Bestimmt die Einstellungen des Cursors.

Basic rules
Erklärung der Spielregeln.

Explanation of stone clusters
Erklärung der Technik.

Explanation of Stones
Erklärung der verschiedenen Steine und ihrer Auswirkungen

Vs Mode Rules
Allgemeine Erklärungen für die Wettkämpfe.

EXIT
Zurück zum Titelbildschirm.

DIE VERSCHIEDENEN STEINE

Normal stone (6 colours + 1)
Normaler Stein, der mit einem einzigen Treffer zerstört wird.

Hard stone
Muß zweimal getroffen werden.

Hindrance stone
Kann nicht zerstört werden

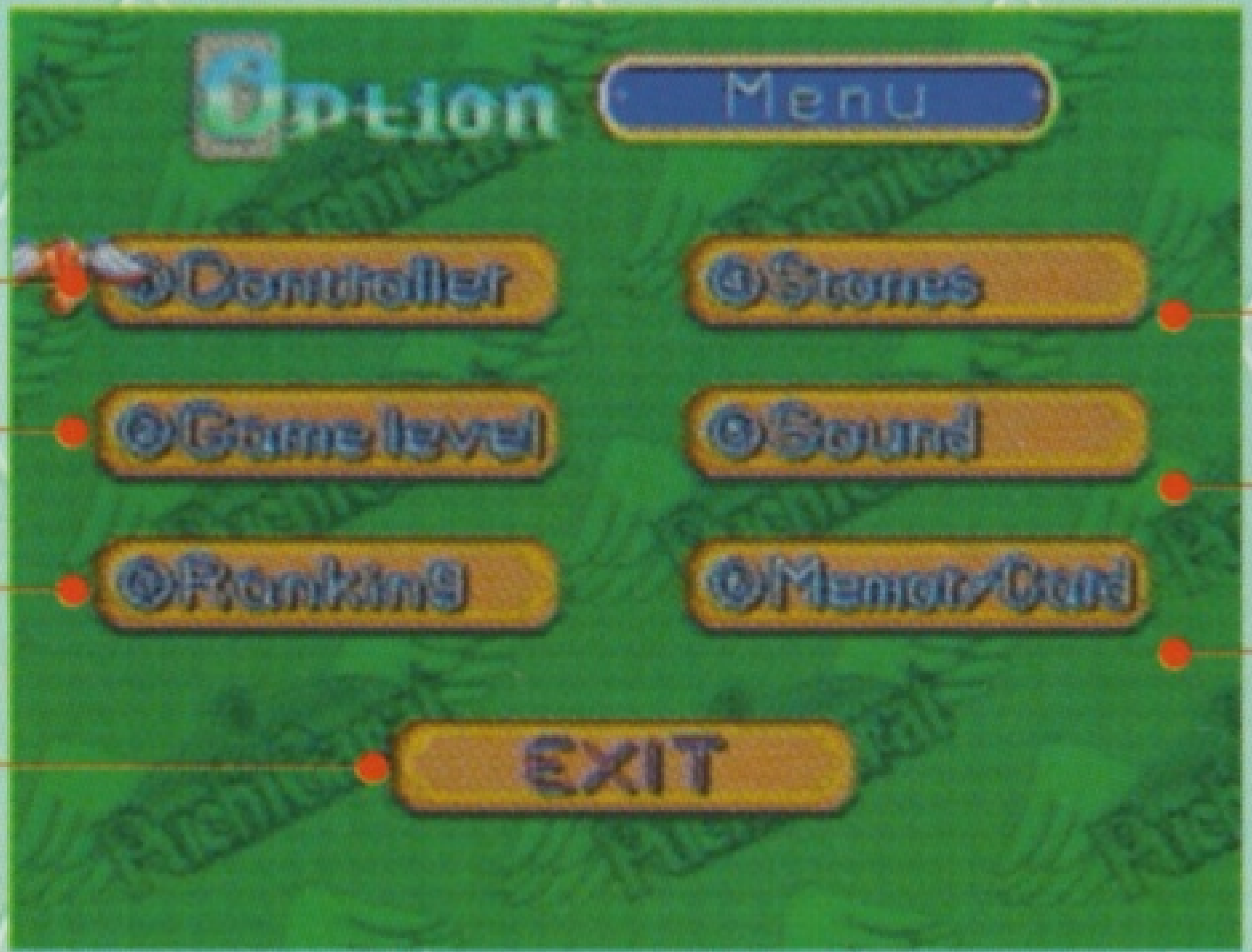
Shining stone (6 colours)
Zerstört alle Steine in der Farbe des Shining Stones.

All clear stone
Wenn Du diesen Stein triffst, werden alle Steine auf dem Bildschirm zerstört

OPTIONS

In diesem Menü bestimmst Du die Spieleinstellungen.

OPTIONS-BILDSCHIRM



Controller
Verändere die im Spiel verwendeten Tasten.

Game level
Bestimme den Schwierigkeitsgrad des Spiels.

Ranking
Rufe die Bestenliste auf.

EXIT
Kehre zum Spielmodus-Bildschirm zurück.

Stones
Verändere das Aussehen der Steine.

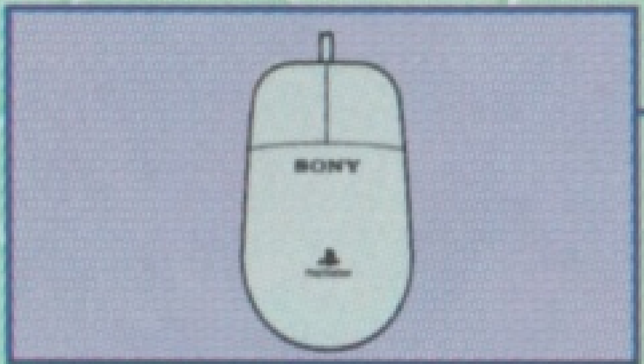
Sound
Stelle die Lautstärke der Musik und der Soundeffekte ein.

Memory Card
Rufe die Memory Card auf.

EINSTELLUNG DER OPTIONEN

Controller & Analog Controller (DUALSHOCK)

Bewegungstasten........Auswahl der Optionen
Schuß-Taste................Ändern einer Option/Auswahl bestätigen



Maus

Bewegung................Optionen wählen
Taste........................Einstellung verändern/Auswahl bestätigen

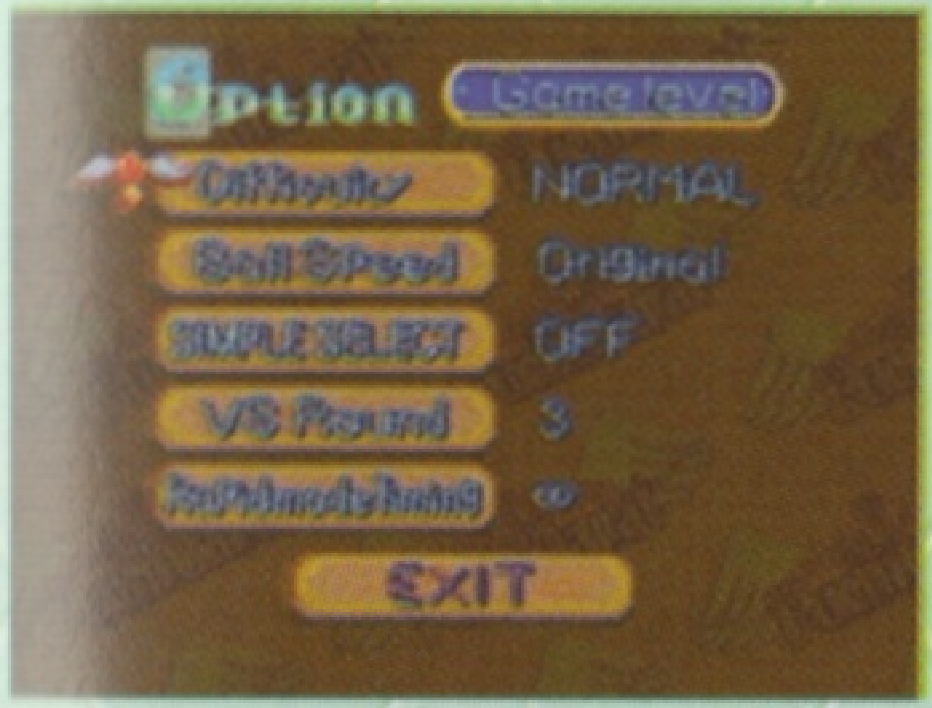
CONTROLLER

Du kannst die Tasten nach Deinem Geschmack zuweisen.

Cursor movement...Bestimme die Taste, mit der Du den Cursor bewegst.
Ball launch...Drücke die Taste fÜr verscherze die ball.
Cursor acceleration...Drücke die Taste, mit der Du die Geschwindigkeit des Cursors erhöhen möchtest.

Wenn Du den Joystick des Analog Controllers verwenden möchtest, drücke die Analog-Modusschalter auf dem Joystick. (LED: RED)

GAME LEVEL



Hier siehst Du den Schwierigkeitsgrad und die Spielfunktionen.

Difficulty................. Es gibt vier Schwierigkeitsgrade von "easy" (eifach) bis "very hard" (sehr schwer).
Ball speed.................. Im "Original"-Modus verändert sich die Geschwindigkeit nicht. Im "Arcade"-Modus wird das Tempo verändert.
Simple select........... Schalte diese Option "On", damit die Daten der Charaktere schneller gelesen werden.
VS Round................ Mit dieser Option bestimmst Du die Anzahl der Runden im 2-Spieler-Modus.
Rapid mode timing... Du erhältst zusätzliche Zeit bei einem Zeitlimit von "8 Stages".

RANKING

Wähle dieses Menü, um die Bestleistungen aufzurufen.

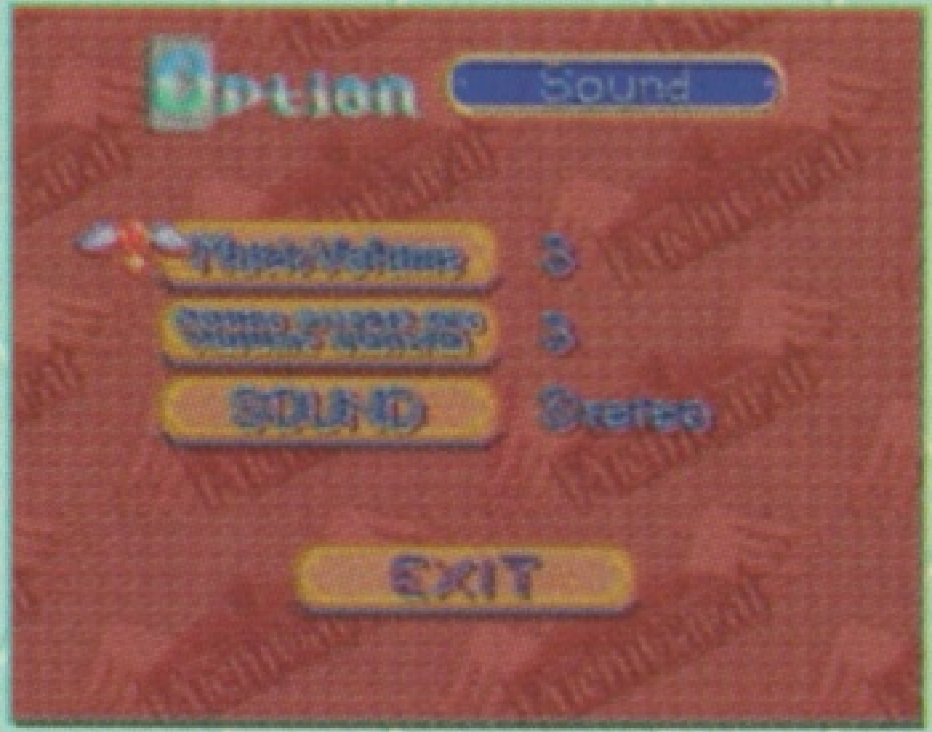
Wähle eine Bestleistung aus, die Du betrachten möchtest. Du kannst in jedem der Bestleistungen-Bildschirme die Bestleistungen für andere Level anzeigen lassen. Bewege dazu den Cursor über das gewünschte Level und wähle es aus. Mit der Schuß-Taste kehrst Du zum vorhergehenden Menü zurück.

STONES

WÄHLE EINES VON FÜNF VERSCHIEDENEN STEINDESIGNS.

WÄHLE EIN BELIEBIGES DESIGN AUS UND DRÜCKE DIE SCHUß-TASTE

SOUND



EINSTELLUNG DER LAUTSTÄRKE

MUSIC VOLUME......... MIT DIESER OPTION BESTIMMST DU DIE LAUTSTÄRKE DER MUSIK.
SOUND EFFECTS.......... WÄHLE DIESE OPTION, UM DIE LAUTSTÄRKE DER SOUNDEFFEKTE FESTZULEGEN.
SOUND...................... ENTSCHEIDE DICH FÜR STEREO ODER MONO.

MEMORY CARD

ZUM SPEICHERN UND LADEN VON SPIELEN

VERGEWISSERE DICH VOR SPIELBEGINN, DAß GENÜGEND FREIE SPEICHERBLÖCKE AUF DEINER MEMORY CARD VERFÜGBAR SIND.

LOAD..............DIE DATEN DER MEMORY CARD WERDEN GELADEN.
SAVE................SPEICHERE EIN SPIEL AUF DIE MEMORY CARD.

AUF EINER MEMORY CARD KANNST DU SPIELERGEBNISSE, BESTLEISTUNGEN UN SPIELEINSTELLUNGEN SPEICHERN. WIR EMPFEHLEN DIR, DAS SPIEL GELEGENTLICH ZU SPEICHERN.

WEITERE EINSTELLUNGEN

Neben den Optionen kannst Du auch andere Funktionen nach Deinem Geschmack verändern.

MENU DURING PAUSE

Wenn Du das Spiel pausierst, erscheint das hier definierte Menü.

Exit
Kehre zum Spiel zurück.

Controller
Stelle mit dieser Option die Controller ein.

Ball catch
Diese Einstellung erlaubt Dir, den Ball zu fangen.

End of game
Wähle diese Option, um das Spiel zu beenden und zum Titelbildschirm zurückzukehren.

Screen position
Diese Einstellung ist für die Bildschirmposition verantwortlich.

Character filter
Verändert die Helligkeit des Hintergrundes.

Vibration
(nur bei Analog Controllern DUAL SHOCK) – reguliert die Vibrationen.

SCREEN POSITION

Mit dieser Option bestimmst Du, in welche Richtung Du den Bildschirm anpaßt. Drücke RETURN für default estellungen.

CONTROLLER

Folge den Bildschirmanweisungen, um die Geschwindigkeit des Cursors einzustellen.

CHARACTER FILTER

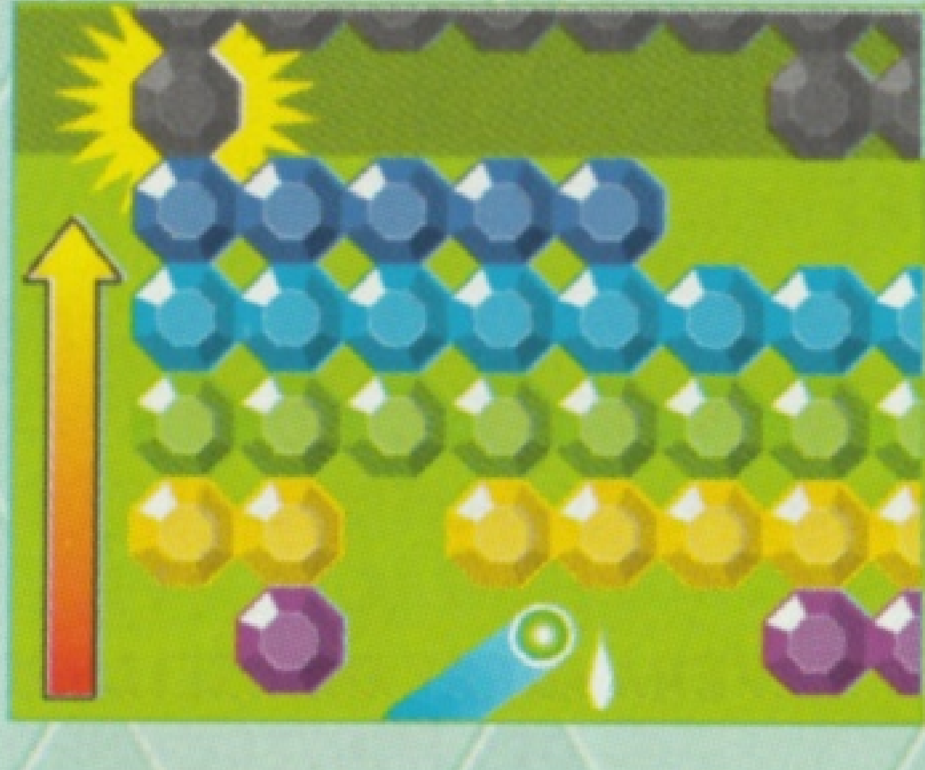
Wenn Du für diese Option "On" wählst, wird der Hintergrund verdunkelt und der Ball ist besser zu sehen.

BALL CATCH

Wähle hier die Einstellung "On", damit Du den Ball fangen kannst. Drücke dann die ◎ Taste, um zu schießen.

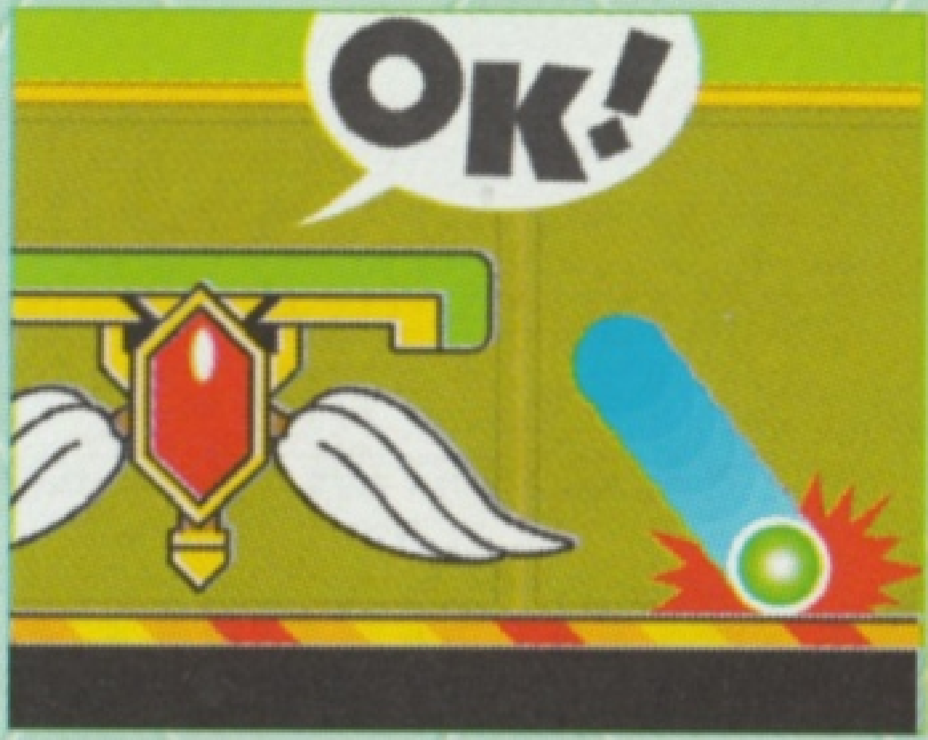
TIPS

Versuche, ein Puchi-Carat-Experte zu werden.



Studiere die Steine

Auf dem Bildschirm folgen alle Steine einem Muster.
Im 2-Spieler-Modus ist es möglich, diese Muster zu lernen und eine Strategie zu entwickeln, wann es besser ist, einen Stein zu zerbrechen oder noch zu warten. Dadurch kannst Du Deine Zeiten verbessern.
Diese Technik ist auch für den Modus "Attack time" und den "Rapid-Modus hilfreich.

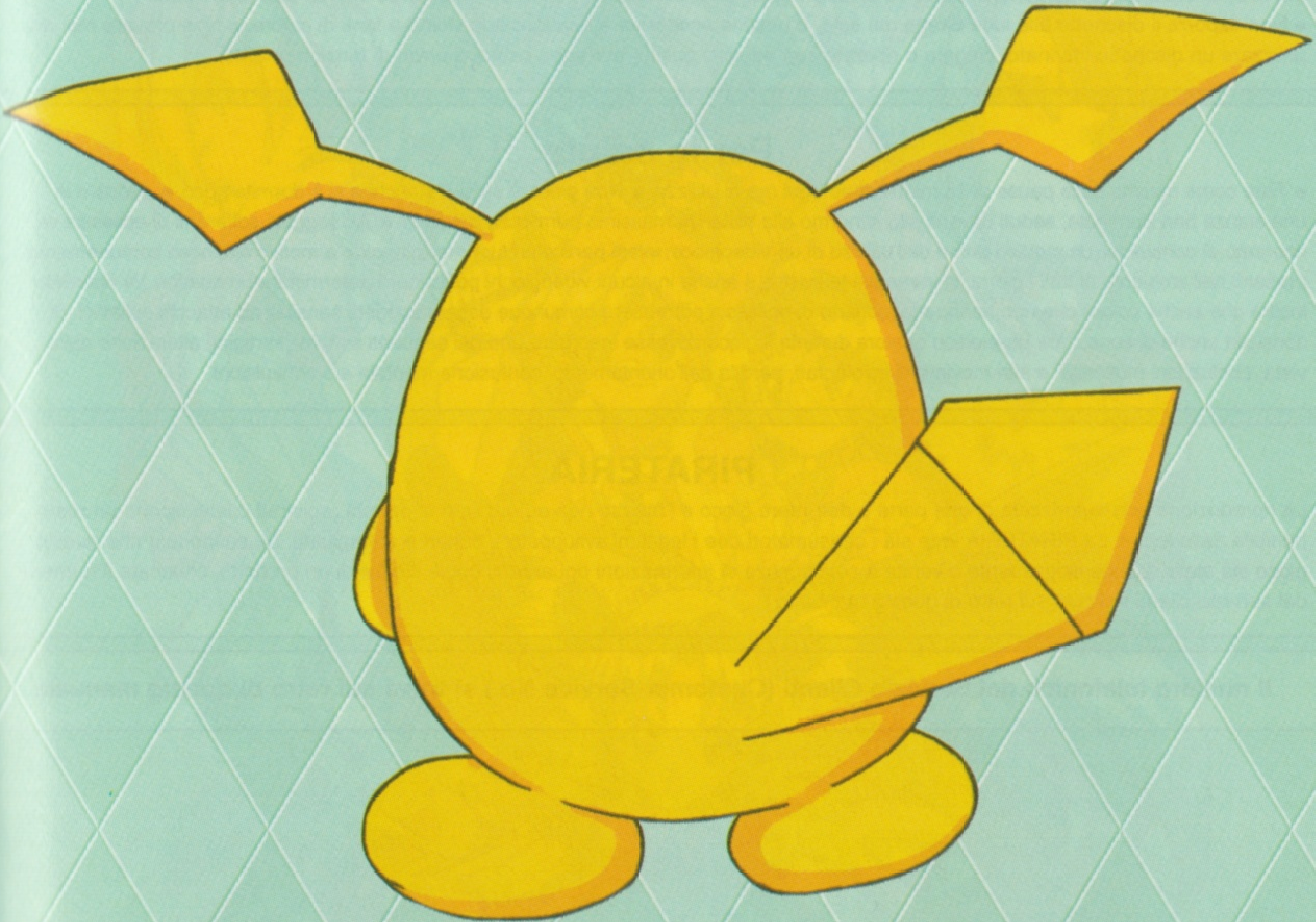


Lasse den Ball gelegentlich fallen

Viele Spieler kämen niemals auf diese Idee, da immer zusätzliche Steine erscheinen, wenn Du den Ball fallenläßt. Trotzdem ist dies eine nützliche Technik. Während eines Duells mit einem anderen Spieler kannst Du den Ball bewußt auf den Boden fallen lassen, damit Du mehr Steine erhältst, die Du Deinem Gegner schicken kannst. Denke an Deine Angriffsenergie.
Im "Time Attack"-Modus kannst Du Deine Geschwindigkeit erhöhen, indem Du mehr Steine auf den Bildschirm zauberst.

Schußwinkel und Zerbrechen der Steine

In diesem Spiel kommt es darauf an, Steine zu zerbrechen.
Selbst Anfängern die nicht besonders gut zielen können, sollte es gelingen, die Steine zu treffen, sofern der Winkel, in dem der Ball auf das Cursors prallt, stimmt.
Mit dem richtigen Winkel kannst Du Deine Angriffsenergie, deine Plazierungen und Deine Höchstpunktzahlen verbessern!



Precauzioni

Questo dischetto contiene software per la console PlayStation®. Non utilizzare mai questo dischetto su altre macchine poichè potrebbe danneggiarsi. • Questo dischetto inoltre è adatto solamente ai requisiti tecnici della PlayStation® in versione europea e non può essere quindi utilizzato su altre versioni della PlayStation®. • Per un uso corretto, leggere attentamente il manuale di istruzioni della PlayStation®. • Inserire il dischetto con la parte stampata rivolta verso l'alto. • Non toccare la superficie del dischetto ma afferrarlo dai lati. • Mantenerlo pulito ed evitare di graffiarlo. Se sporco, pulirlo delicatamente con un panno morbido.
• Non esporre il dischetto alla luce diretta del sole, a umidità eccessiva e non lasciarlo vicino a fonti di calore. • Non provare mai ad utilizzare un dischetto incrinato, piegato o riparato con adesivo poichè potrebbe causare errori di funzionamento.

Per la salute.

• Fare come minimo delle pause di 15 minuti dopo ogni ora di utilizzo. • Non giocare se si è stanchi o si è dormito poco. • Giocare in una stanza ben illuminata, seduti davanti allo schermo alla distanza massima permessa dal cavo. • Ai soggetti sofferenti di epilessia va ricordato di consultare un medico prima dell'utilizzo di un videogioco; infatti particolari luci intermittenti o a motivo luminoso comunemente presenti nell'ambiente di tutti i giorni, in immagini televisive e anche in alcuni videogiochi potrebbero determinare un attacco. Va ricordato inoltre che anche coloro che non hanno mai sofferto di epilessia potrebbero comunque essere soggetti sensibili ad attacchi epilettici. Si consiglia anche di consultare un medico qualora durante il gioco dovesse insorgere uno dei seguenti sintomi: vertigini, alterazione della vista, contrazioni muscolari o altri movimenti involontari, perdita dell'orientamento, confusione mentale e/o convulsioni.

PIRATERIA

La riproduzione non autorizzata di una parte o dell'intero gioco e l'utilizzo non autorizzato di marchi registrati costituiscono un reato punibile dalla legge. La PIRATERIA lede sia i consumatori che i legittimi sviluppatori, editori e dettaglianti. Se sospettate che questo gioco sia stato copiato illegalmente o venite a conoscenza di informazioni riguardanti copie illegali di un prodotto, chiamate il numero del servizio clienti indicato sul retro di questo manuale.

Il numero telefonico del Servizio Clienti (Customer Service No.) si trova sul retro di questo manuale

©2001 EON Digital Entertainment. Tutti i diritti riservati. Solo per uso domestico. Sono proibiti la copia, l'adattamento, l'affitto, l'imprestito, la rivendita, l'uso in sale giochi, l'uso dietro pagamento, la diffusione televisiva e via cavo, la rappresentazione in pubblico, la distribuzione o estrazione di questo prodotto o di qualsiasi marchio registrato o copyright che appartiene a questo prodotto. Pubblicato da EON Digital Entertainment. Sviluppato da Taito Corp.

1or 2 Player | Memory Card 1 block | Analog Control Compatible | Vibration Function Compatible | Mouse Compatible

SLES-02070

PuchiCarat™

LA STORIA 87

I PERSONAGGI 88

CONTROLLI 92

MENU DI GIOCO....... 95

REGOLE DI GIOCO BASE 96

MODALITA' UN GIOCATORE ... 98

MODALITA' 2 GIOCATORI . . 104

SPIEGAZIONE DELLE REGOLE... 105

OPZIONI........... 106

ALTRO 109

CONSIGLI 110

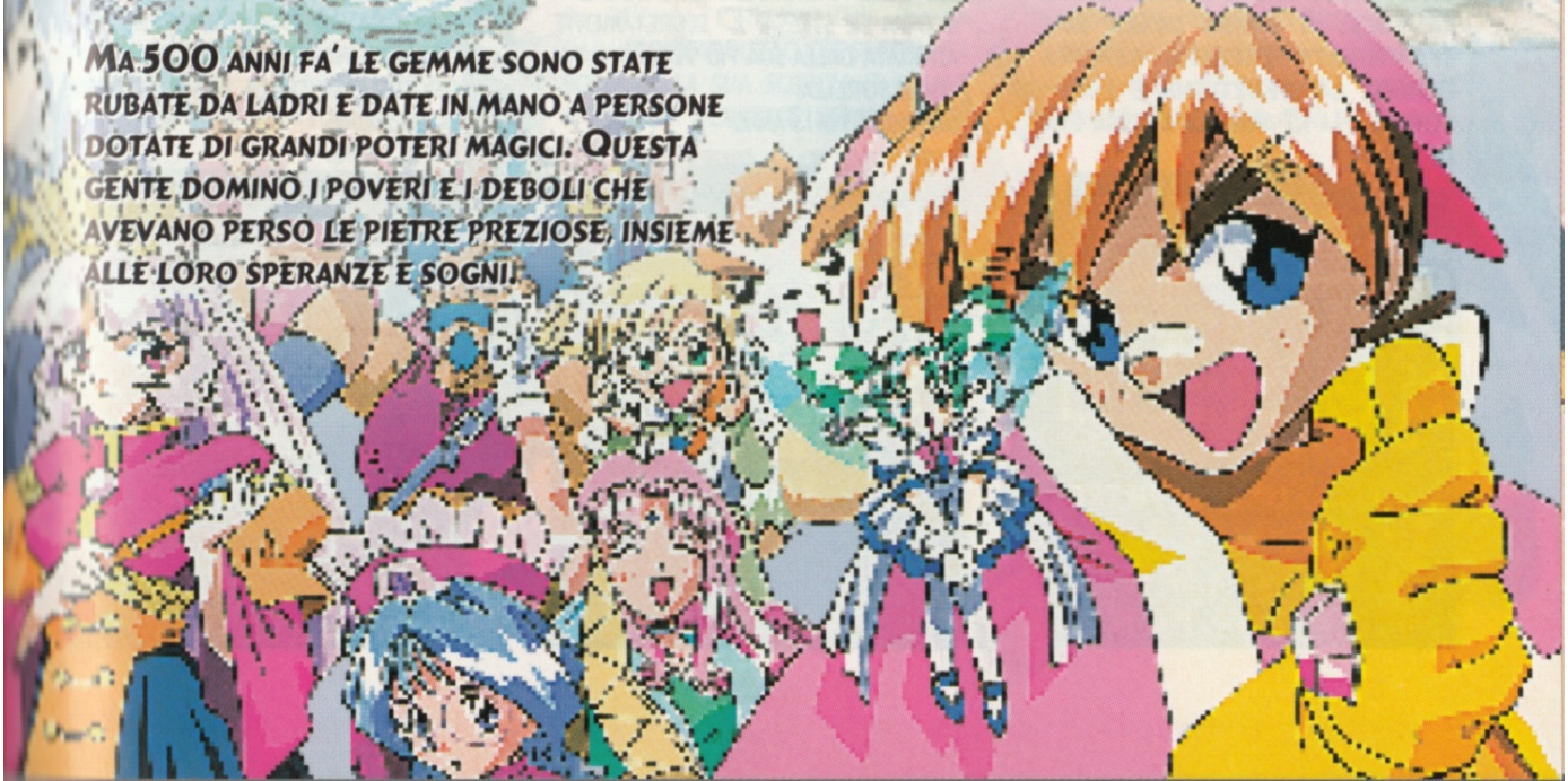
LA STORIA

"I SOGNI DIVERRANNO REALTA', SE RACCOGLI LE GEMME PREZIOSE ....."

Il mondo di "Gem Stone" dove scienza e magia coesistono. La leggenda narra di 12 gemme preziose che erano contenute in un santuario. La gente pregava queste gemme preziose per la pace e la prosperità: credevano che le gemme facessero avverare i sogni.

Ma 500 anni fa' le gemme sono state rubate da ladri e date in mano a persone dotate di grandi poteri magici. Questa gente dominò i poveri e i deboli che avevano perso le pietre preziose, insieme alle loro speranze e sogni.

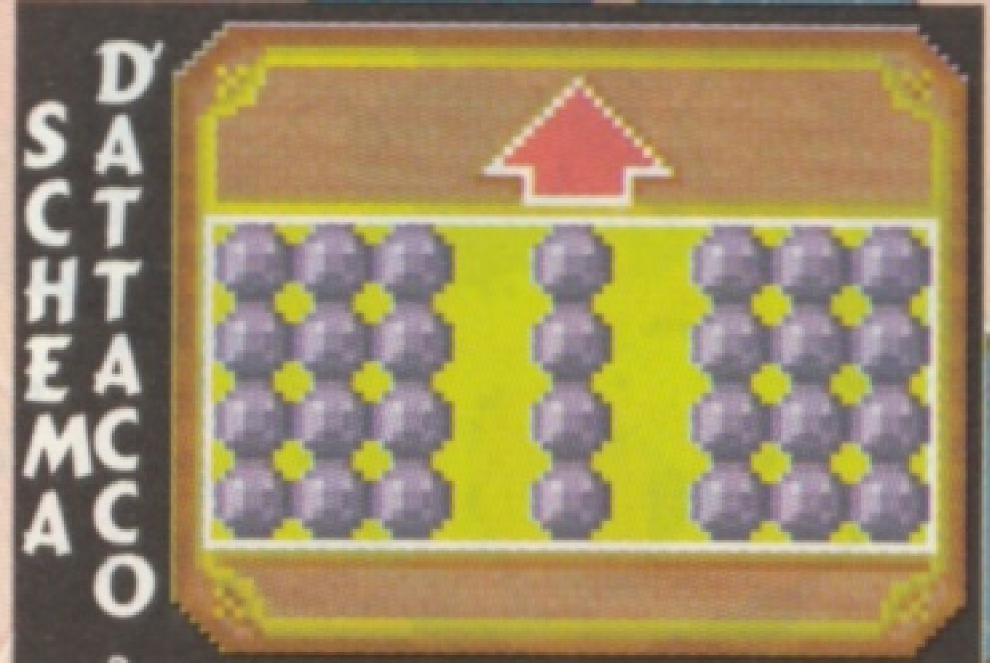
Molto tempo è passato e le pietre rubate stanno luccicando nelle mani di 12 misteriose persone. Tutto quello che questi 12 desiderano è di possedere tutte le gemme e realizzare di conseguenza i propri sogni. Alcuni cercano la pace, altri il potere e il dominio...



I PERSONAGGI

GARNET

I SUOI ANTENATI SONO STATI COINVOLTI NEL FURTO 500 ANNI FA'. E' UN RAGAZZO CHE AMA LA NATURA E LA PACE. A CAUSA DELLA SUA SFORTUNATA EREDITÀ, SEMBRA ODIARE LA MENZOGNA E L'AUTORITÀ. HA 13 ANNI, LA STESSA ETÀ DI SHYST.

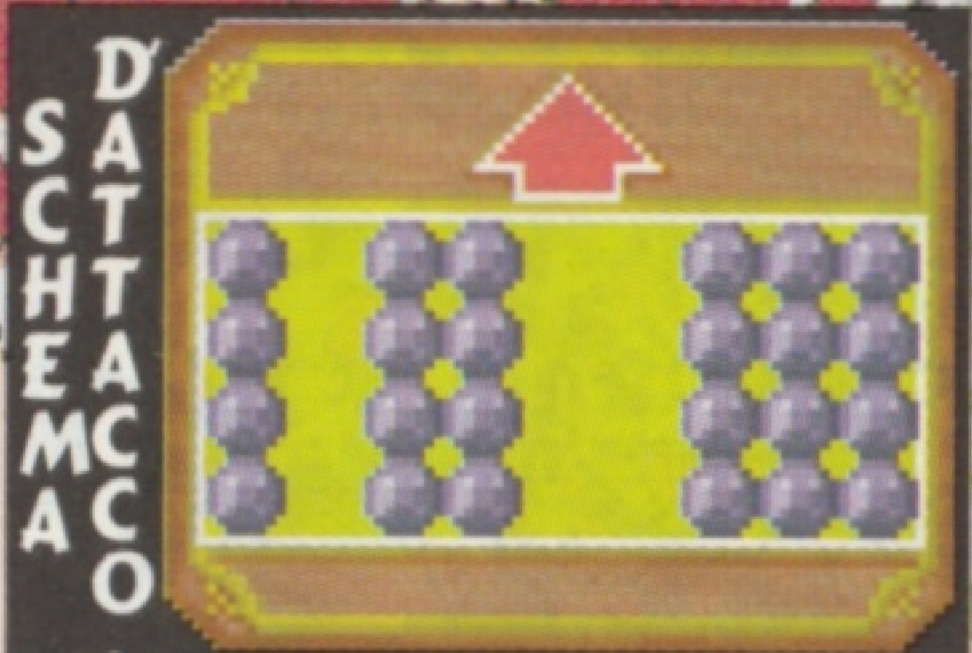


POTERE D'ATTACCO... 3 LINEE DI PIETRE

1 JANUARY
GARNET

SHYST

SECONDA FIGLIA DELLA FAMIGLIA CORANDAM E SORELLA PIÙ GIOVANE DI SAPPHIRE. HA UNA DEBOLE PERSONALITÀ E ODIA SE STESSA. E' SEGRETAMENTE ADORATA DALLA SUA PIÙ VECCHIA E PIÙ FORTE SORELLA, SAPPHIRE. HA 13 ANNI.

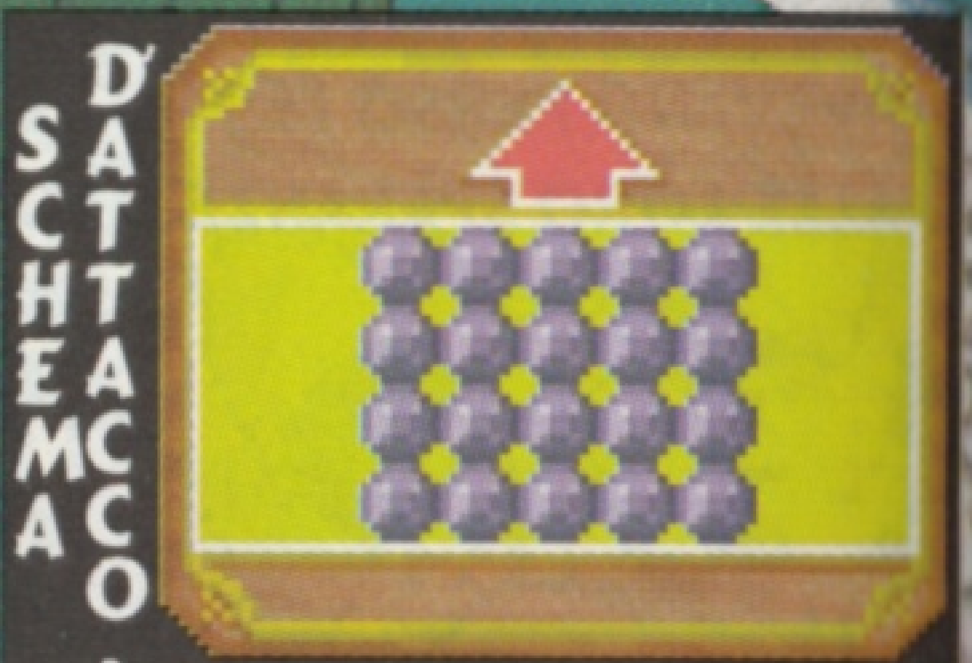


POTERE D'ATTACCO... 3 LINEE DI PIETRE

2 FEBRUARY
AMETHYST

AQUA

E' LA PRIMA FIGLIA DELLA FAMIGLIA BERIRUMARINE E LA SORELLA PIÙ GIOVANE DI PAZ. E' SEMPRE ELEGANTE E SOGNA AD OCCHI APERTI. AMA COLLEZIONARE VESTITI E È MOLTO ORGOGLIOSA DELLA SUA INCREDIBILE COLLEZIONE. HA 20 ANNI.



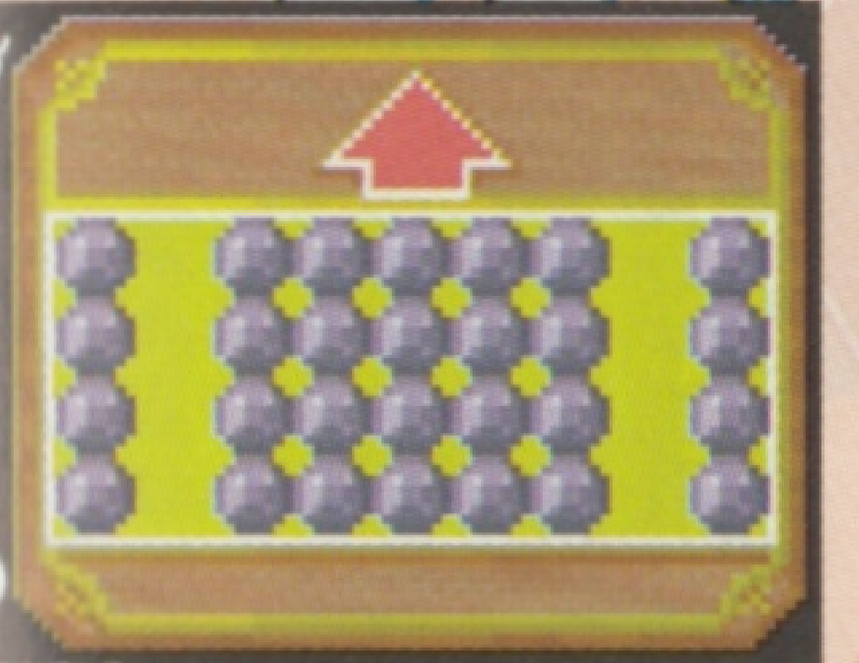
POTERE D'ATTACCO... 2 LINEE DI PIETRE

3 MARCH
ACQUA MARINE

C-MOND

Era la domestica della famiglia Imitation. Il figlio della famiglia la adorava e ora lei lo sta seguendo. Soffre di un complesso a causa della sua statura. Ha 15 anni.

SCHEMA D'ATTACCO



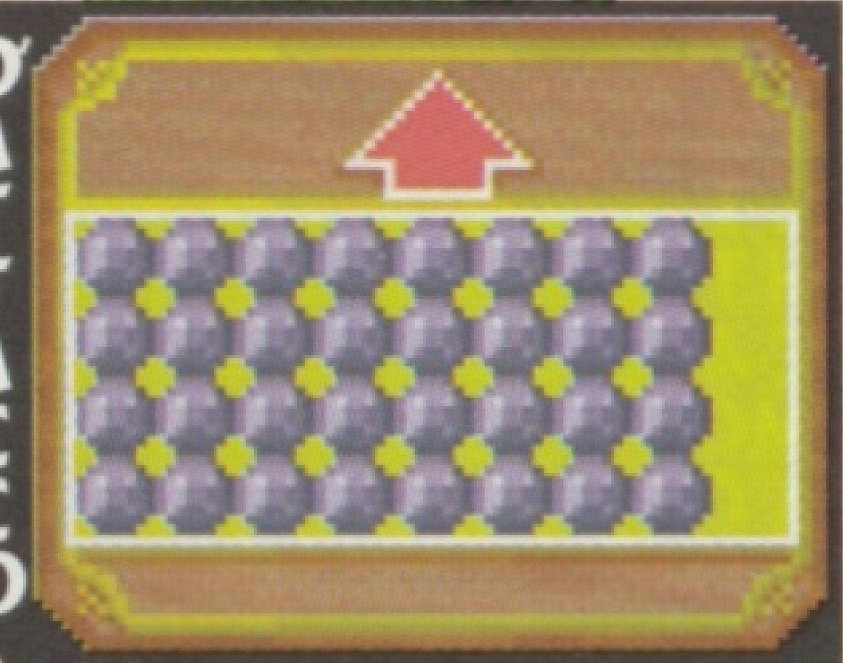
POTERE D'ATTACCO... 2 LINEE DI PIETRE

4 APRIL DIAMOND

RALD

E' parente di Crom, l'uomo che ha inventato la leggenda che riguarda le gemme. E' un fanatico di scienza e invenzioni. E' un ragazzo tranquillo che si arrabbia solo se la sua scienza o le sue invenzioni vengono derise. Ha 11 anni.

SCHEMA D'ATTACCO



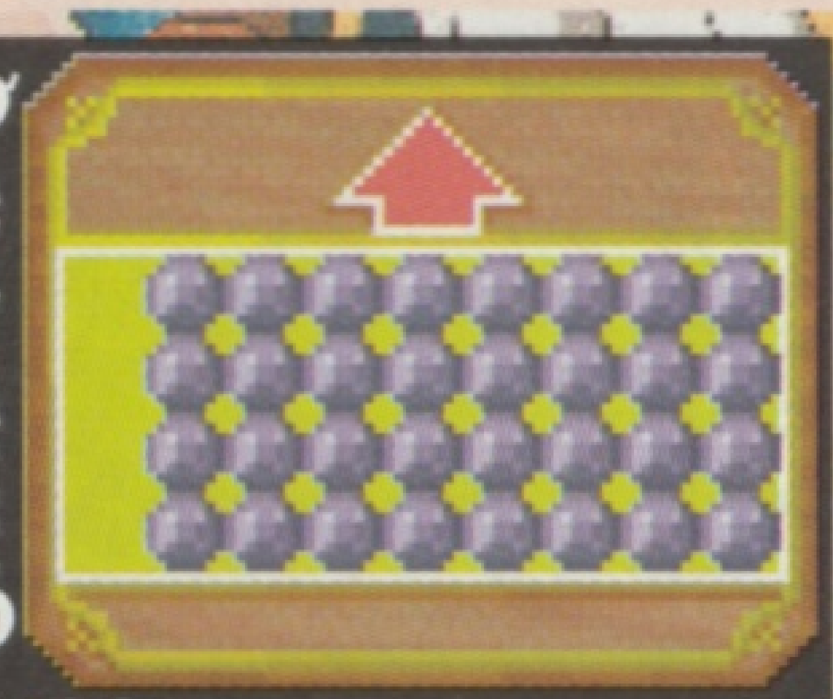
POTERE D'ATTACCO... 3 LINEE DI PIETRE

5 MAY EMERALD

PEARL & DEARL

Il vivace Pearl e il tranquillo Dearl sono gemelli. Vivono in un villaggio e possiedono una farmacia. Hanno perso i loro genitori da giovani ma Pearl ha avuto la forza per andare avanti. Hanno 14 anni.

SCHEMA D'ATTACCO



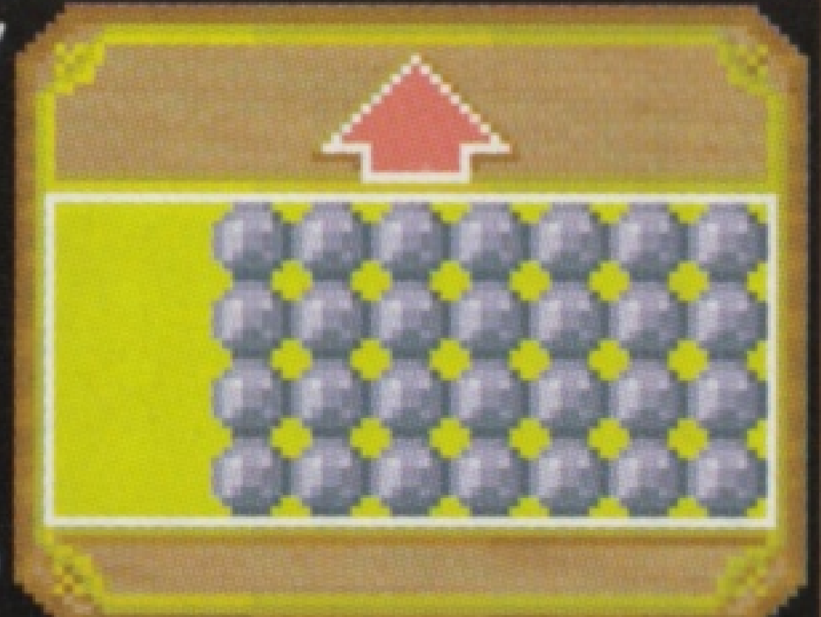
POTERE D'ATTACCO... 3 LINEE DI PIETRE

6 JUNE PEARL

BEE

IN REALTÀ È IL RICCO OGUST. A CAPO DELLA FAMIGLIA CORANDAM. E' STATO TRASFORMATO IN UN ANIMALE DA SAPPHIRE.
ETÀ SCONOSCIUTA.

SCHEMA D'ATTACCO



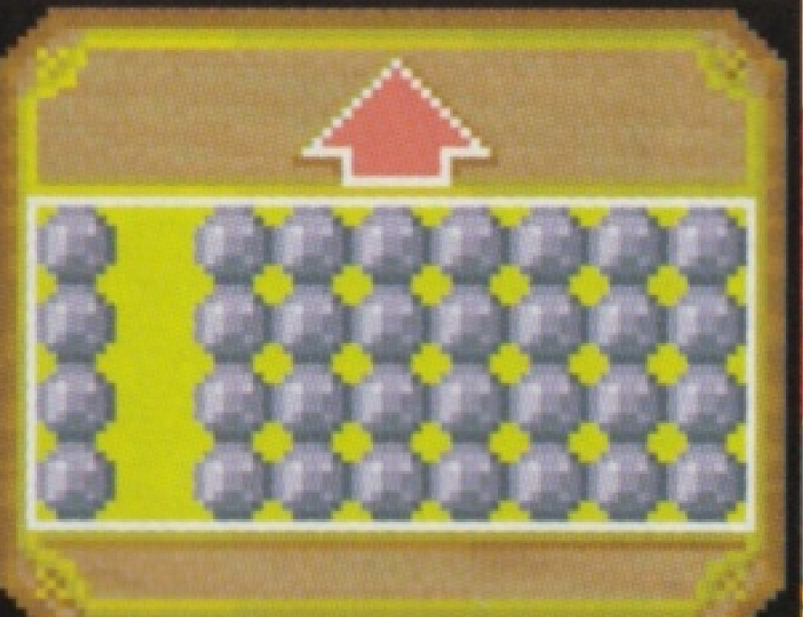
POTERE D'ATTACCO... 2 LINEE DI PIETRE

7 JULY RUBY

PERYDOT

MOGLIE DI OGUST CORANDAM. COME IL SUO MARITO È STATA TRASFORMATA IN UNA BESTIA, MA NON HA PERSO LA SUA NATURA UMANA E AMA USCIRE LA SERA. I SUOI HOBBY SONO IL BALLO E LA SEDUZIONE. HA 26 ANNI.

SCHEMA D'ATTACCO



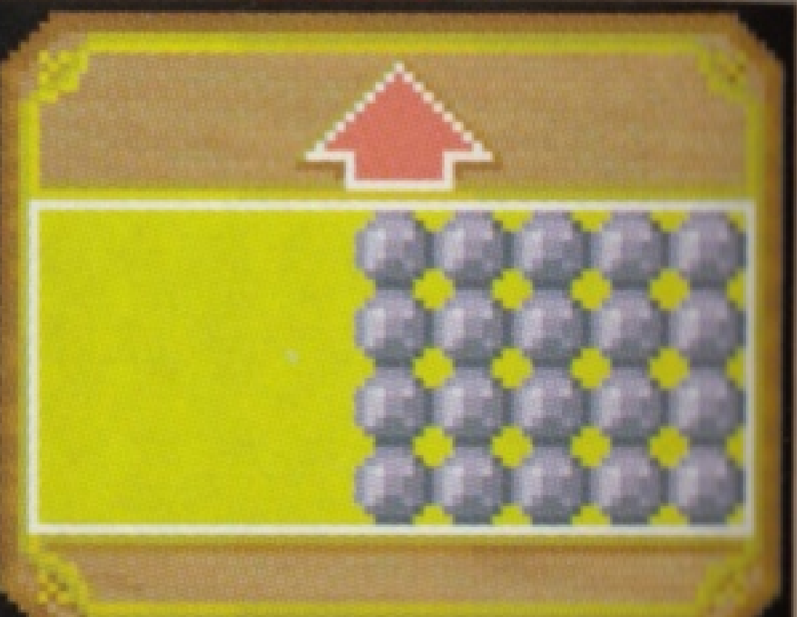
POTERE D'ATTACCO... 2 LINEE DI PIETRE

8 AUGUST PERIDOT

SAPPHIRE

FIGLIA PIÙ VECCHIA DELLA FAMIGLIA CORANDAM. HA AVUTO UNA VITA TRISTE DOMINATA DA GENITORI AVIDI. HA INCONTRATA PAZ ED È DIVENTATA IL SUO PUPILLO. E' ESPERTA IN MAGIA.
HA 19 ANNI.

SCHEMA D'ATTACCO



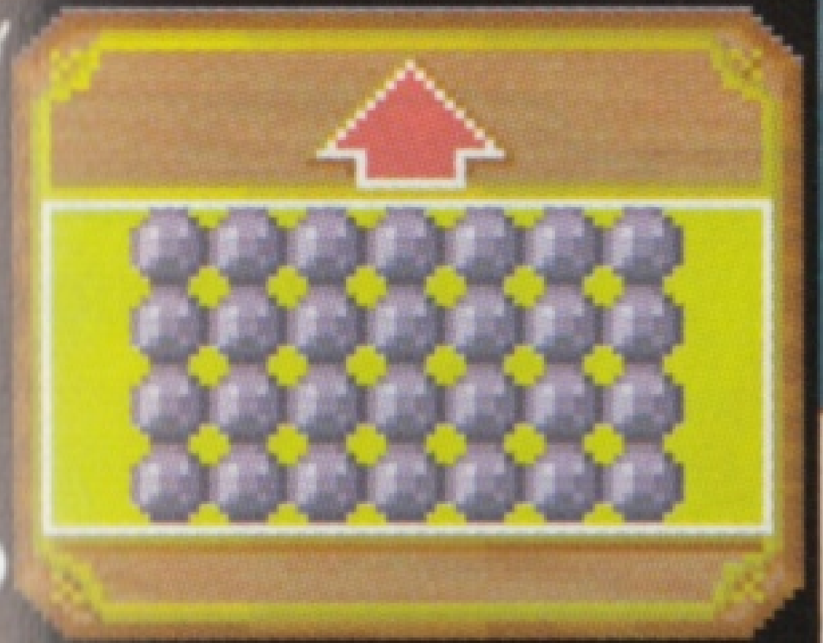
POTERE D'ATTACCO... 4 LINEE DI PIETRE

9 SEPTEMBER SAPPHIRE

OPA

E' STATO UN UFFICIALE CORROTTO MA ORA STA PAGANDO IL PREZZO DELLA SUA DISONESTÀ. I RICORDI DEI GIORNI FELICI LO HANNO PORTATO A DEDICARSI ALLA PREGHIERA E AL BODY BUILDING. UN UOMO STRANO E TRANQUILLO CON ALCUNI PROBLEMI. HA 77 ANNI.

SCHEMA D'ATTACCO



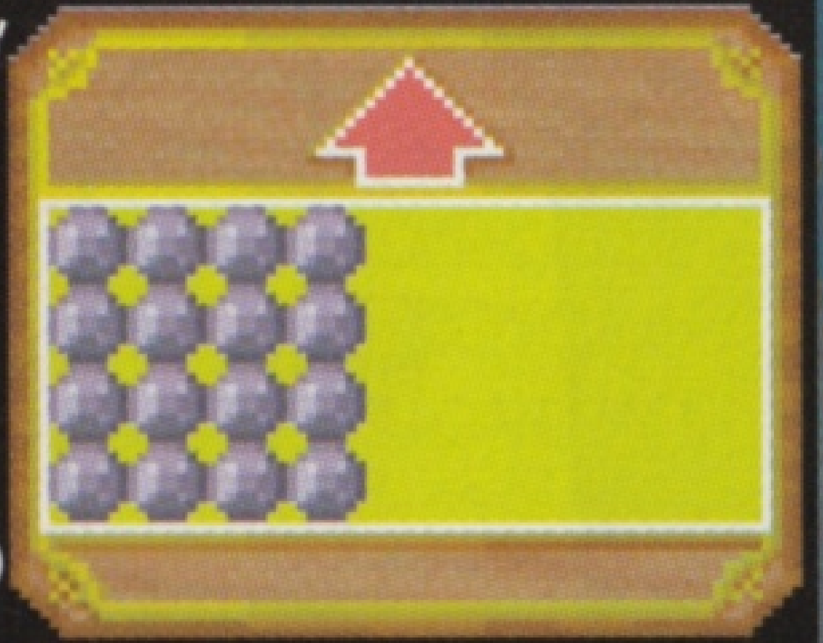
POTERE D'ATTACCO... 3 LINEE DI PIETRE

10 OCTOBER
OPAL

PAZ

E' IL GIOVANE UOMO CHE CERCA DI DOMINARE IL MONDO UTILIZZANDO I POTERI MAGICI. VUOLE ELIMINARE LA SCIENZA E LASCIARE CHE LA MAGIA PRENDA IL SOPRAVVENTO. HA COME UNICO PENSIERO LA DOMINAZIONE DEL MONDO. HA 22 ANNI.

SCHEMA D'ATTACCO



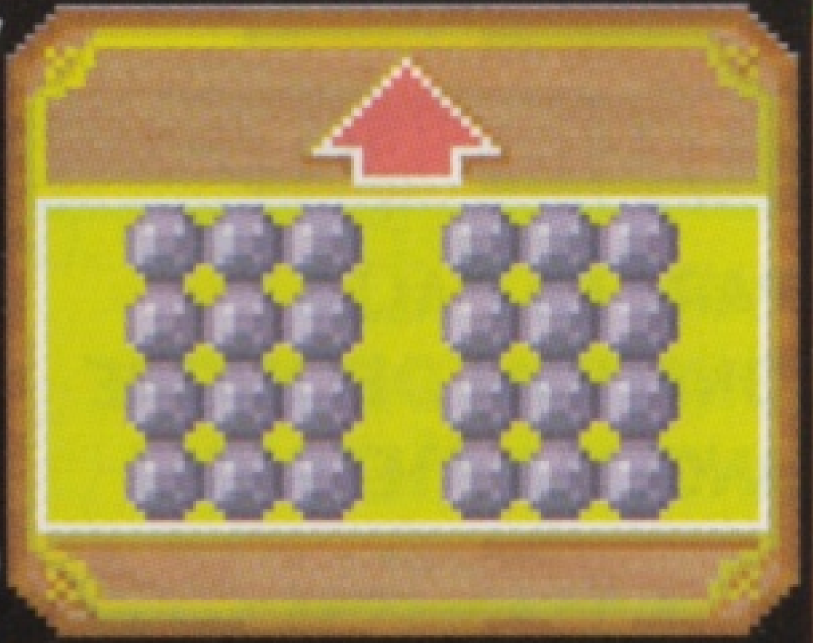
POTERE D'ATTACCO... 5 LINEE DI PIETRE

11 NOVEMBER
TOPAZ

RUCO

E' UNA RAGAZZA INTRICATA CON UNA FAMIGLIA COMPLESSA.
IL SUO SOLO AMICO È IL SUO ANIMALETTO CHE SI CHIAMA KUMIKUMI.
VUOLE CONQUISTARE IL MONDO.
HA 7 ANNI.

SCHEMA D'ATTACCO



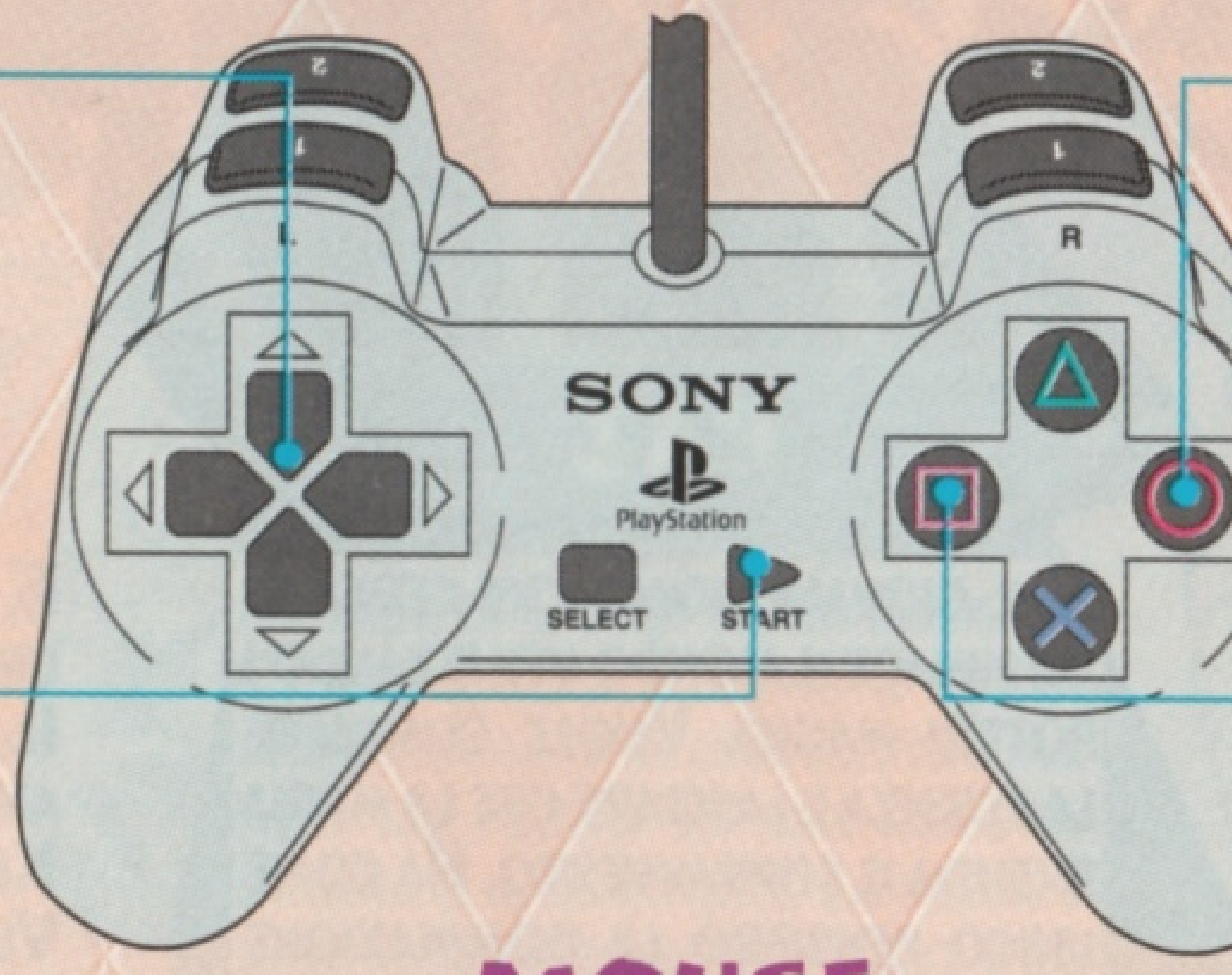
POTERE D'ATTACCO... 2 LINEE DI PIETRE

12 DECEMBER
TURQUOISE

Controlli

* Non inserire o rimuovere periferiche o Memory cards (Schede di Memoria) quando l'interruttore e' acceso.

Controller



Tasti direzionali

Muove il cursore lateralmente
Muove il cursore nei menu

Tasto start

Inizia la partita
Pausa

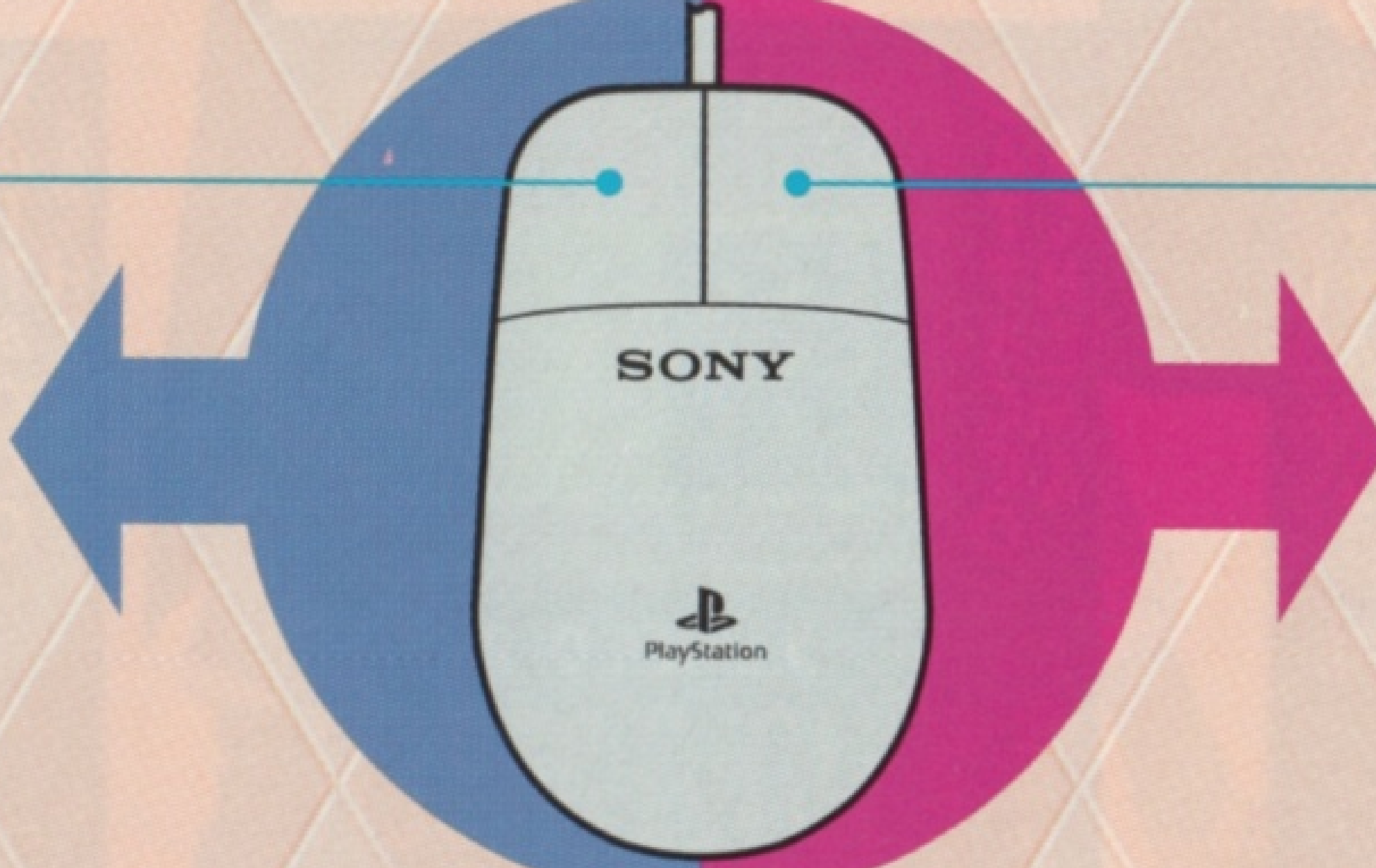
Tasto ◎

Spara la Palla
Conferma decisione
Cancella Messaggi

Tasto ▢

Aumenta la velocità del cursore

Mouse



Tasto sinistro

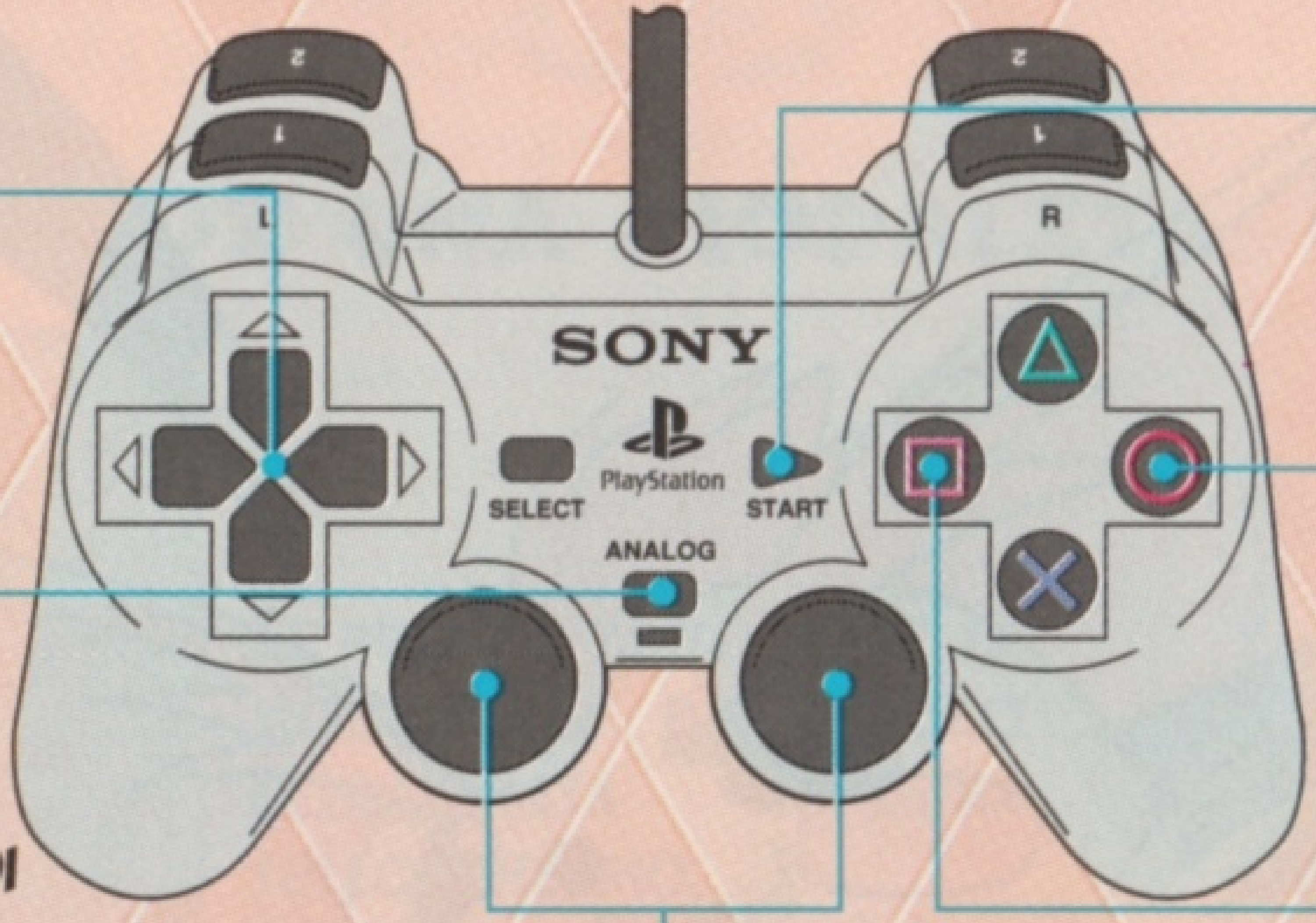
Spara la Palla
Conferma decisione
Cancella Messaggi

Tasto destro

Inizia la Partita
Pausa

*La configurazione dei tasti può essere facilmente cambiata nel menu delle Opzioni.

CONTROLLER ANALOGICO (DUAL SHOCK)



TASTI DIREZIONALI

MUOVE IL CURSORE LATERALMENTE
MUOVE IL CURSORE NEI MENU

INTERRUTTORE MODALITÀ ANALOG (ANALOGICA)

ATTIVA/DISATTIVA MODALITÀ ANALOGICA (LED - ROSSO)
OPERA UTILIZZANDO LA LEVETTA DI SINISTRA (LED - SPENTO)
OPERA UTILIZZANDO I TASTI DIREZIONALI

LEVETTA SINISTRA/DESTRA

MUOVE IL CURSORE LATERALMENTE
MUOVE IL CURSORE NEI MENU

TASTO START

INIZIA LA PARTITA
PAUSA

TASTO ◎

SPARA LA PALLA
CONFERMA DECISIONE
CANCELLA MESSAGGIO

TASTO ▣

AUMENTA LA VELOCITÀ DEL CURSORE

DURANTE IL GIOCO, SOLO UNO DEI DUE STICK PUÒ ESSERE UTILIZZATO (QUELLO A SINISTRA NELL'IMPOSTAZIONE PREDEFINITA)

IMPOSTA LA VIBRAZIONE

SETTING SCREEN

SE METTI IN PAUSA IL GIOCO MENTRE STAI USANDO UN CONTROLLER ANALOGICO (DUAL SHOCK), SARÀ POSSIBILE IMPOSTATE LA "VIBRAZIONE" DAL MENU.
IMPOSTA LA VIBRAZIONE SCEGLIENDO TRA:

HARD VIBRATION.........LE VIBRAZIONI VERRANNO APPLICATE A MOLTI MOVIMENTI O AZIONI
NORMAL VIBRATION ....LE VIBRAZIONE VERRANNO APPLICATE SOLO IN SPECIFICHE PARTI DEL GIOCO
OFF...............................NESSUNA VIBRAZIONE

MENU DI GIOCO

PUOI SCEGLIERE TRA 4 OPZIONI DI GIOCO.

SELEZIONE DI UNA MODALITA' DI GIOCO

SE PREMI IL TASTO START, LA MODALITÀ DI GIOCO SELEZIONATA APPARIRÀ SULLO SCHERMO.
SCEGLI LA MODALITÀ CHE DESIDERI TRA QUELLE A DISPOSIZIONE.

1P PLAY

QUESTA MODALITÀ TI CONSENTE DI GIOCARE DA SOLO. PUOI SCEGLIERE TRA 4 GIOCHI.

1P VS 2P

PUOI GIOCARE CONTRO UN ALTRO GIOCATORE.
È ANCHE POSSIBILE IMPOSTARE L'HANDICAP.

EXPLANATION OF RULES

QUESTA OPZIONE SPIEGA IN MANIERA DETTAGLIATA TUTTE LE REGOLE DALLE OPERAZIONI BASE FINO ALLE VARIE SFIDE.

OPTIONS

TI PERMETTE DI ACCEDERE ALLE IMPOSTAZIONI DI GIOCO.
IMPOSTAZIONI DEL CONTROLLER E SONORE, LIVELLO DI DIFFICOLTÀ, PIETRE E RANKING (CLASSIFICA). DA QUESTO MENU ACCEDI ANCHE ALLA MEMORY CARD (CARTA DI MEMORIA).

REGOLE DI GIOCO BASE

Schermo di gioco in singolo

Pietre
Distrutte dalla palla

Palla
Palla utilizzata per distruggere le pietre

Cursore
Il cursore che il giocatore sposta

Piano di Gioco

Punteggio
Punteggio attuale

Personaggio
Il personaggio scelto dal giocatore

Linea del traguardo
La partita è finita se le pietre superano questa linea

Diverse pietre verranno aggiunte quando fai cadere la palla dal piano di gioco

Schermo del gioco in doppio

Punti guadagnati
Punti vinti

Schermo del giocatore 1
Parte dello schermo del giocatore 1

Punti Trasmessi
Numero di pietre che devono essere aggiunte a causa degli attacchi dell'avversario

Punti Vinti in Totale
Risultato totale della sfida (solo per il giocatore 2)

Schermo del Giocatore 2
Parte dello schermo del giocatore 1

Diverse pietre verranno aggiunte quando fai cadere la palla sul piano di gioco

COME GIOCARE NELLA MODALITA' DI GIOCO IN SINGOLO

SPARA LA PALLA CON TASTO ◎.

COLPISCI LA PALLA CHE TORNA INDIETRO FACENDOLA RIMBALZARE SUL CURSORE.
LA PALLA DISTRUGGERÀ LE PIETRE.
LA PARTITA FINIRÀ QUANDO LE PIETRE SUPERANO LA LINEA LIMITE.

UTILIZZA IL CURSORE PER COLPIRE LA PALLA!!

COME GIOCARE NELLA MODALITA' DI GIOCO PER 2 GIOCATORI

SPARA LA PALLA CON TASTO ◎.

COLPISCI LA PALLA CHE TORNA INDIETRO FACENDOLA RIMBALZARE SUL CURSORE.
LA PALLA DISTRUGGERÀ LE PIETRE.

UTILIZZA IL CURSORE PER COLPIRE LA PALLA!!

DISTRUGGENDO LE TUE PIETRE È POSSIBILE AGGIUNGERE DELLE PIETRE NELLO SCHERMO DEL TUO AVVERSARIO. MAGGIORE È IL NUMERO DI PIETRE CHE DISTRUGGI, MAGGIORE SARÀ QUELLO DI PIETRE AGGIUNTE NELLO SCHERMO DEL TUO AVVERSARIO.

ATTACCA DISTRUGGENDO LE PIETRE!!

IL GIOCATORE CHE PER PRIMO PERMETTE ALLE PIETRE DI SUPERARE IL LIMITE PERDE LA PARTITA.

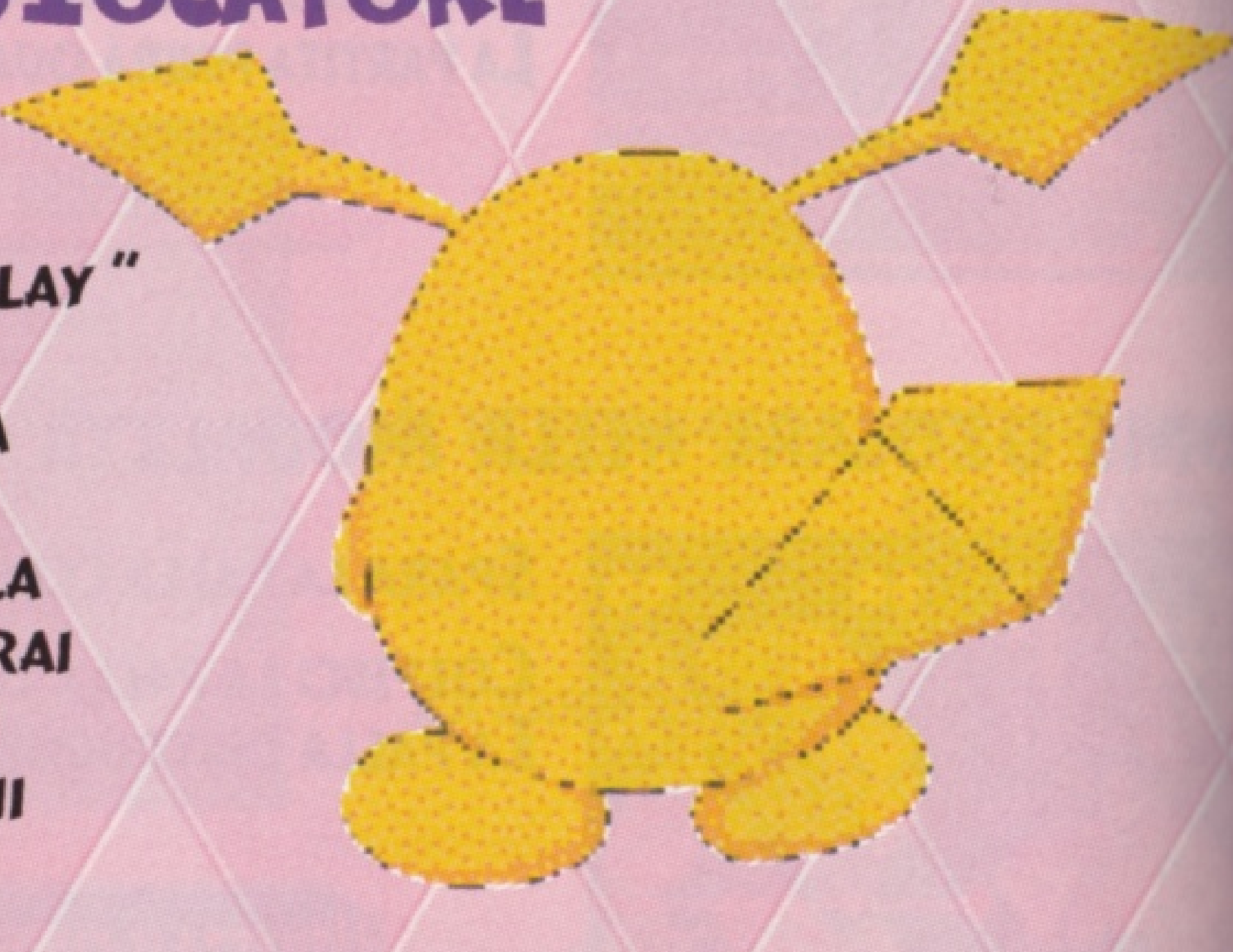
PERDI LA PARTITA SE SUPERI IL LIMITE

MODALITA' 1 GIOCATORE

4 TIPI DI GIOCO

LA SELEZIONE PER UN SOLO GIOCATORE

SE SCEGLI "1P PLAY" (GIOCATORE SINGOLO) NELLA SCHERMATA DI SELEZIONE DELLA MODALITÀ, POTRAI SCEGLIERE TRA I SEGUENTI GIOCHI



TRIAL MODE

E' UN GIOCO CHE VALUTA IL LIVELLO DI ABILITÀ DEL GIOCATORE.

STORY MODE

E' POSSIBILE SEGUIRE LA STORIA DI OGNI PERSONAGGIO DOPO AVER COMPLETATO OGNI ROUND.

TIME ATTACK

GIOCO CON UN TEMPO LIMITATO PER DISTRUGGERE 50 LINEE.

RAPID MODE

MODALITÀ CHE TI CONSENTE DI CONTINUARE A DISTRUGGERE LE PIETRE SENZA LIMITAZIONI.

TRIAL MODE

SCEGLI LA DIFFICOLTA`

OGNI LIVELLO E` DIVISO IN 3 SOTTO LIVELLI.

E' COMPLETATO QUANDO VENGONO DISTRUTTE 100 LINEE DI PIETRE. DOPO AVER TERMINATO QUESTA FASE, PUOI SELEZIONARE IL LIVELLO.

(LIVELLI 1-3)

E' COMPLETATO QUANDO VENGONO DISTRUTTE 200 LINEE DI PIETRE. DOPO AVER TERMINATO QUESTA FASE, PUOI SELEZIONARE IL LIVELLO SUCCESSIVO.

(LIVELLI 1-3)

E' COMPLETATO QUANDO VENGONO DISTRUTTE 300 LINEE DI PIETRE. DOPO AVER TERMINATO QUESTA FASE, PUOI SELEZIONARE IL LIVELLO SUCCESSIVO.

(LIVELLI 1-3)

QUANDO FINISCI LA PARTITA, VEDRAI LA SCHERMATA DELLA CLASSIFICA.

SCHERMATA DELLA CLASSIFICA

*I MIGLIORI PUNTEGGI POSSONO ESSERE SALVATI SULLA MEMORY CARD (CARTA DI MEMORIA)

NUMBER OF LINES
NUMERO DI LINEE DI PIETRA DISTRUTTE

TIME
TEMPO IMPIEGATO

HIGHEST DROP
MASSIMO NUMERO DI PIETRE DISTRUTTE CON UNA SINGOLA MOSSA.

HIGHEST SCORE
*IL MIGLIOR RISULTATO DI TUTTI I TEMPI VERRÀ MOSTRATO QUANDO FINISCI LA PARTITA.

RANKING
POSIZIONE NELLA CLASSIFICA

LARGEST CONTINUOUS HIT
MASSIMO NUMERO DI PIETRE COLPITE IN SUCCESSIONE CON UN SOLO COLPO.

PERFECT SCORES
NUMERO DI VOLTE IN CUI OTTIENI UN "ALL DESTROYED" (TUTTO DISTRUTTO).

PUNTEGGIO PIÙ ELEVATO IN QUESTO TURNO.

STORY MODE

PUOI SEGUIRE LA STORIA DI OGNI PERSONAGGIO!!
PRIMA DI TUTTO SCEGLI IL GIOCO CHE VUOI AFFRONTARE!!

PRACTICE
IL CURSORE È LARGO.
3 LIVELLI IN TUTTO.

ARCADE
IL FINALE PUÒ ESSERE VISTO QUANDO COMPLETI TUTTI E II I LIVELLI.

ORIGINAL
PUOI IMPOSTARE OPZIONI QUALI GLI SCHEMI D'ATTACCO E L'ORDIRE DI COMBATTIMENTO DEGLI AVVERSARI.
II LIVELLI IN TUTTO.

PRACTICE / ARCADE

IL GIOCO SI SVILUPPERA` NEL SEGUENTE MODO.

SELEZIONE DEL PERSONAGGIO

VIENE SCELTO IL PERSONAGGIO DESIDERATO.

DEMO DELLA STORIA

APPARIRANNO SU SCHERMO LE CONVERSAZIONI TRA I PERSONAGGI

GIOCA CONTRO IL COMPUTER

C'È SOLAMENTE UNA POSSIBILITÀ. SE VINCE GIOCHERAI CONTRO L'AVVERSARIO SUCCESSIVO. SE PERDI LA PARTITA FINIRÀ, MA È ANCHE POSSIBILE CONTINUARE.

ORIGINAL

NELLA MODALITA' ORIGINALE PUOI IMPOSTARE LE OPZIONI DEL GIOCO.

SELEZIONE DELL'AVVERSARIO

DOPO AVER SCELTO IL TUO PERSONAGGIO, È POSSIBILE SELEZIONARE UN AVVERSARIO. LA SEQUENZA FINALE DIPENDE DALL'ORDINE IN CUI SCEGLI I TUOI AVVERSARI.

CAMBIA GLI SCHEMI D'ATTACCO

E' POSSIBILE CAMBIARE GLI SCHEMI D'ATTACCO DOPO AVER BATTUTO UN AVVERSARIO E OTTENUTA UNA GEMMA PREZIOSA.

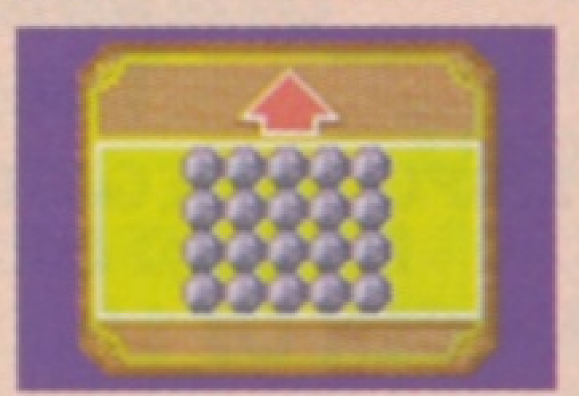
GIOCA CONTRO IL COMPUTER

C'È SOLAMENTE UNA POSSIBILITÀ. SE VINCI OTTIENI LA GEMMA PREZIOSA DEL NEMICO E LA SCELTA DELLO SCHEMA D'ATTACCO PER IL LIVELLO SUCCESSIVO.

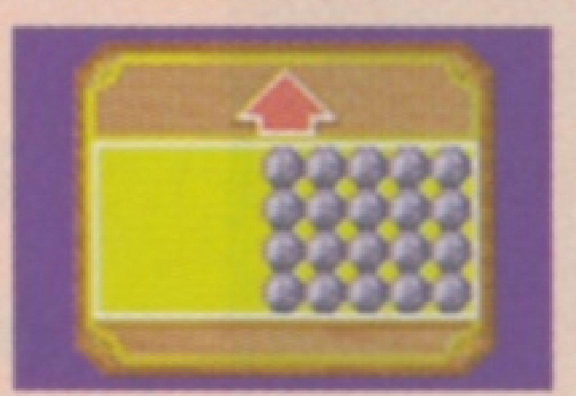
GLI SCHEMI D'ATTACCO...

QUESTO SI RIFERISCE AL MODO IN CUI LE PIETRE VENGONO MANDATE NELLO SCHERMO DELL'AVVERSARIO DOPO AVER DISTRUTTO LE TUE PIETRE. OGNI PERSONAGGI HA UNO SCHEMA D'ATTACCO PERSONALIZZATO.

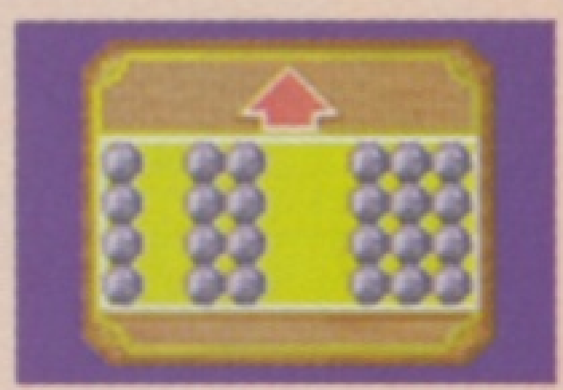
SCHEMI D'ATTACCO DEI GIOCATORI



TIPO 1: LE PIETRE CADONO DAL CENTRO.



TIPO 2: LE PIETRE CADONO DA UN LATO.



TIPO 3: LE PIETRE CADONO IN MANIERA CASUALE.

TIME ATTACK

PUNTA AL MIGLIOR TEMPO!!

SE RAGGIUNGI LA VETTA DELLA CLASSIFICA IN OGNI LIVELLO...?

SELEZIONE DEL PERCORSO

IL PERCORSO PUÒ ESSERE SELEZIONATO. LA DIFFICOLTÀ DI GIOCO INFLUENZA LA LUNGHEZZA DEL CURSORE E LA VELOCITÀ CON CUI LE PIETRE SCENDONO

INIZIA L'ATTACCO

ELIMINA LE PIETRE IL PIÙ VELOCEMENTE POSSIBILE.

RISULTATO

IL GIOCO HA FINE QUANDO HAI DISTRUTTO TUTTE E 50 LE LINEE.

COME LEGGERE LO SCHERMO

BEST TIME
MIGLIOR TEMPO OTTENUTO

TIME
TEMPO IMPIEGATO FINO AD ORA

NUMBER OF LINES
LINEE CANCELLATE FINO AD ORA

ELAPSED TIME
TEMPO IMPIEGATO PER ELIMINARE OGNI SERIE DI 10 LINEE

RAPID MODE

DISTRUGGI SEMPLICEMENTE LE PIETRE!!

PUOI CAMBIARE IL GIOCO IN UN "CONTO ALLA ROVESCIA" UTILIZZANDO LE OPZIONI

INIZIA PARTITA

CONTINUA SEMPLICEMENTE A DISTRUGGERE PIETRE.

RISULTATI

QUANDO LA PARTITA È FINITA, APPARIRÀ SU SCHERMO IL NUMERO DI LINEE COMPLETATA.

COME LEGGERE LO SCHERMO

HIGHEST NUMBER OF LINES
IL MIGLIOR PUNTEGGIO FINO AD ORA

TIME
TEMPO IMPIEGATO FINO AD ORA

NUMBER OF LINES
LINEE ELIMINATE FINO AD ORA

MODALITA' PER 2 GIOCATORI

2 CONTROLLER NECESSARI.

NELLA MODALITÀ DI GIOCO A 2 GIOCATORI È POSSIBILE IMPOSTARE UN HANDICAP PER LA LUNGHEZZA DEL CURSORE E PER LA POTENZA D'ATTACCO.

DIFFICOLTÀ SELEZIONE DEL PERSONAGGIO.

SCELTA DEI 2 PERSONAGGI CON CUI GIOCARE.
LA DIFFICOLTÀ INFLUENZERÀ LA VELOCITÀ CON CUI CADRANNO LE PIETRE. SCEGLI 2 PERSONAGGI CON CUI GIOCARE.

IMPOSTAZIONE DELL'HANDICAP

IMPOSTA UN HANDICAP SELEZIONANDO LA LUNGHEZZA DEL CURSORE E CAMBIANDO LA POTENZA D'ATTACCO CHE CONTROLLA IL NUMERO DI PIETRE SPEDITE NELLA ZONA DI GIOCO DELL'AVVERSARIO.

VINCITORE

IL PRIMO A VINCERE NEL NUMERO DI TURNI PREFISSATO VINCE L'INCONTRO.
IL NUMERO DI TURNI PUÒ ESSERE SELEZIONATO NEL MENU DELLE OPZIONI.

LA POTENZA D'ATTACCO DEI PERSONAGGI...

DURANTE LA PARTITA, LA QUANTITÀ DI PIETRE CHE SONO SPEDITE NELLO SCHERMO DALL'AVVERSARIO È IMPOSTATO NEL MODO SEGUENTE.

NUMERO DI LINEE DI PIETRA *POTERE D'ATTACCO DEL PERSONAGGIO

NON È VERO CHE IL PERSONAGGIO CON LA POTENZA D'ATTACCO PIÙ ALTA SIA SEMPRE IL PIÙ FORTE.

5 PIETRE　　1 PIETRA

SPIEGAZIONE DELLE REGOLE

Aumenta la comprensione del gioco.

SCHERMATA DI SPIEGAZIONE DELLE REGOLE

PLAYER CONTROLS
Spiega l'impostazione del cursore

BASIC RULES
Spiega le regole di gioco

EXPLANATION OF STONE CLUSTERS
Spiega la tecnica della distruzione

EXPLANATION OF STONES
Spiega il tipo di pietra e la loro efficienza

VS MODE RULES
Spiegazioni base per questa sfida

EXIT
Ritorna al menu del titolo

TIPO DI PIETRE

NORMAL STONE (6 COLOURS + 1)
Pietre normali che sono distrutte se colpite una volta.

HARD STONE
Devono essere colpite due volte per essere distrutte.

HINDRANCE STONE
Non possono essere distrutte.

SHINING STONE (6 COLOURS)
Distrugge le pietre dello stesso colore della pietra luccicante.

ALL CLEAR STONE
Quando viene colpita, tutte le pietre sullo schermo vengono distrutte.

OPZIONI

SCEGLI LE IMPOSTAZIONI DI GIOCO

SCHERMATA DELLE OPZIONI

CONTROLLER
CAMBIA I TASTI UTILIZZATI NEL GIOCO

GAME LEVEL
REGOLA LA DIFFICOLTÀ DI GIOCO

RANKING
MOSTRA I PUNTEGGI PIÙ ALTI

EXIT
RITORNA ALLA SCHERMATA DI SELEZIONE DELLE MODALITÀ DI GIOCO

STONES
CAMBIA IL DESIGN DELLE PIETRE

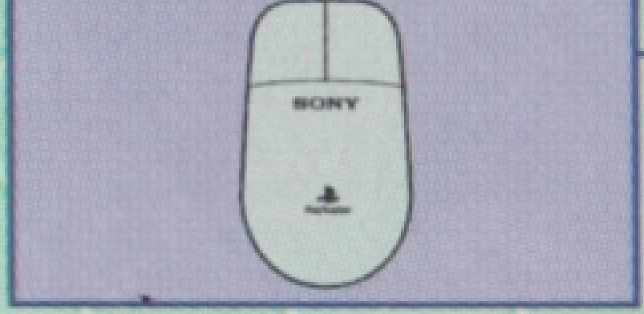
SOUND
IMPOSTA IL VOLUME DELLA MUSICA E DEGLI EFFETTI SONORI

MEMORY CARD
ACCEDI ALLA MEMORY CARD (SCHEDA DI MEMORIA)

COME IMPOSTARE LE OPZIONI

CONTROLLER & CONTROLLER ANALOGICO (DUAL SHOCK)

TASTI DI MOVIMENTO..... UTILIZZATI PER SELEZIONARE LE OPZIONI.
TASTO DI SPARO...............CAMBIA LE OPZIONI/ CONFERMA LA SCELTA.



MOUSE

MOVIMENTO DEL CORPO....UTILIZZATO PER SELEZIONARE LE OPZIONI SINISTRA/ DESTRA
BUTTON...............................CAMBIA LE OPZIONI/ CONFERMA LA SCELTA

CONTROLLER

PUOI PERSONALIZZARE I TASTI DEL CONTROLLER

CURSOR MOVEMENT.........SCEGLI I TASTI PER MUOVERE IL CURSORE
BALL LAUNCH....................PREMI IL TASTO PER LANCIARE LA PALLINA
CURSOR ACCELERATION...PREMI IL TASTO CHE VUOI UTILIZZARE PER INCREMENTARE LA VELOCITÀ DEL CURSORE

SE VUOI UTILIZZARE LE LEVETTE SINISTRA/ DESTRA SUL CONTROLLER ANALOGICO, PREMI IL TASTO DEL CONTROLLER ANALOGICO. (LED: RED)

GAME LEVEL

PUOI IMPOSTARE IL LIVELLO DI DIFFICOLTÀ DEL GIOCO E LE FUNZIONI SPECIALI.

DIFFICULTY...................SCEGLI TRA 4 LIVELLI: FACILE – MOLTO DIFFICILE.
BALL SPEED.................NELLA MODALITÀ "ORIGINAL" LA VELOCITÀ NON SUBISCE VARIAZIONI. NELLA MODALITÀ "ARCADE" LA VELOCITÀ CAMBIA.
SIMPLE SELECT............SE ATTIVATA (ON) LA LETTURA DEI DATI DEI PERSONAGGI DIVENTA PIÙ VELOCE.
VS ROUND.................CAMBIA IL NUMERO DI TURNI NELLA MODALITÀ PER 2 GIOCATORI.
RAPID MODE TIMING...TEMPO AGGIUNTO A QUESTA MODALITÀ DI GIOCO DOVE C'È UN TEMPO LIMITE DI 8 LIVELLI.

RANKING

PERMETTE DI VEDERE I MIGLIORI RISULTATI

SELEZIONA LA CLASSIFICA CHE DESIDERI VEDERE.
IN OGNI SCHERMATA DELLA CLASSIFICA È POSSIBILE VEDERE A CLASSIFICA DI ALTRI LIVELLI UTILIZZANDO IL TASTO UTILIZZATO PER MUOVERE IL CURSORE.
PER RITORNARE ALLA SCHERMATA DEL MENU DELLA CLASSIFICA PREMI IL TASTO DI SPARO.

STONES

Scegli 1 dei 5 tipi di pietre da utilizzare nel gioco.

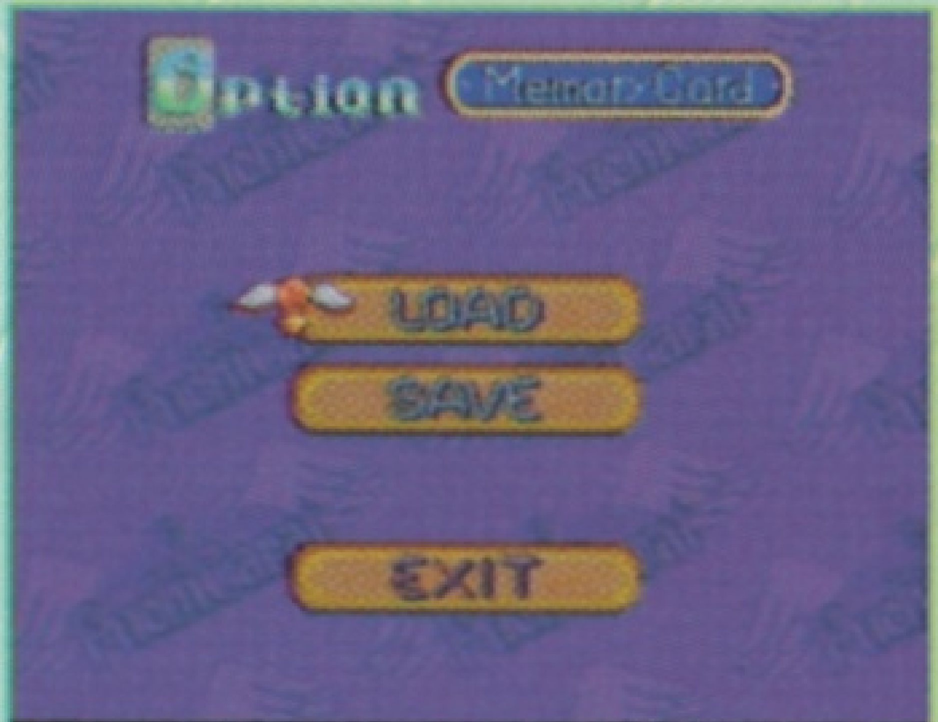
Scegli il tipo di pietra che preferisci e cambialo utilizzando il tasto di sparo.

SOUND

Impostazione del volume

Music Volume ....impostà il volume della musica di gioco
Sound effects...............imposta il volume degli effetti sonori
Sound ....imposta il suono Stereo / Mono

MEMORY CARD



Caricamento / salvataggio delle performance di gioco

Verifica che ci siano blocchi liberi sufficienti sulla memory card (carta di memoria) prima di iniziare a giocare.

Load..........Legge i dati nella memory card (cartuccia di memoria)
Save...........Scrive i dati nella memory card (cartuccia di memoria)

Nella memory card (cartuccia di memoria) puoi registrare i risultati di gioco, i punteggi più elevati e le impostazioni delle opzioni. E' consigliabile salvare il gioco di tanto in tanto..

ALTRO

Non ci sono solo "impostazioni delle opzioni", è anche possibile impostare altre funzioni

MENU DURANTE LA PAUSA

Quando metti in pausa il gioco, apparirà il seguente menu

Exit
Torna alla partita che stavi giocando

Controller
Per impostare il controller

Ball catch
Ti permette di trattenere la palla

End of game
Esci dal gioco che stai giocando e torna alla schermata del titolo.

Screen position
Regola la posizione dello schermo

Character filter
Diminuisce la luminosità del fondale del personaggio

Vibration
Solo per controller analogico (DUAL SHOCK) regola le vibrazioni

SCREEN POSITION

Scegli la direzione in cui vuoi aggiustarlo e muovi lo schermo in modo che possa essere visto comodamente. Seleziona RETURN per i settaggi di default.

CONTROLLER

Segui le istruzioni di gioco per aggiustare la velocità del cursore.

CHARACTER FILTER

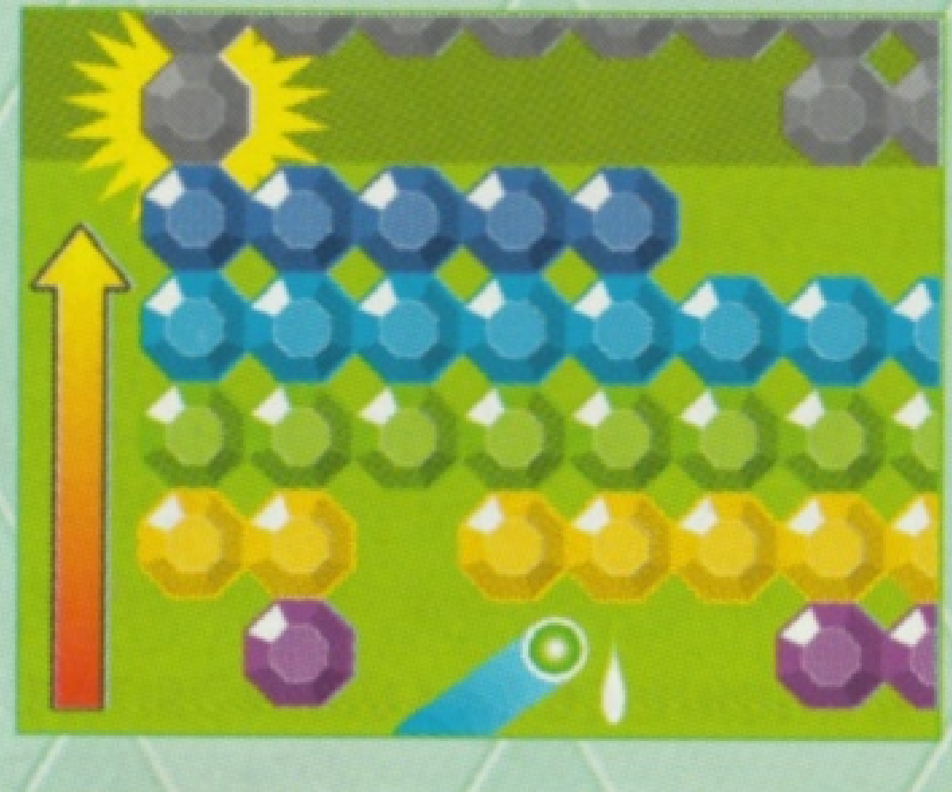
Quando è su "ON", il fondale può essere oscurato permettendo di vedere meglio la palla.

BALL CATCH

Quando è su "ON" la palla può essere trattenuta. Premi il tasto ◎ per sparare la palla.

CONSIGLI

INDIRIZZATI AGLI "ESPERTI DI PUCHI CARAT"



STUDIA LE PIETRE

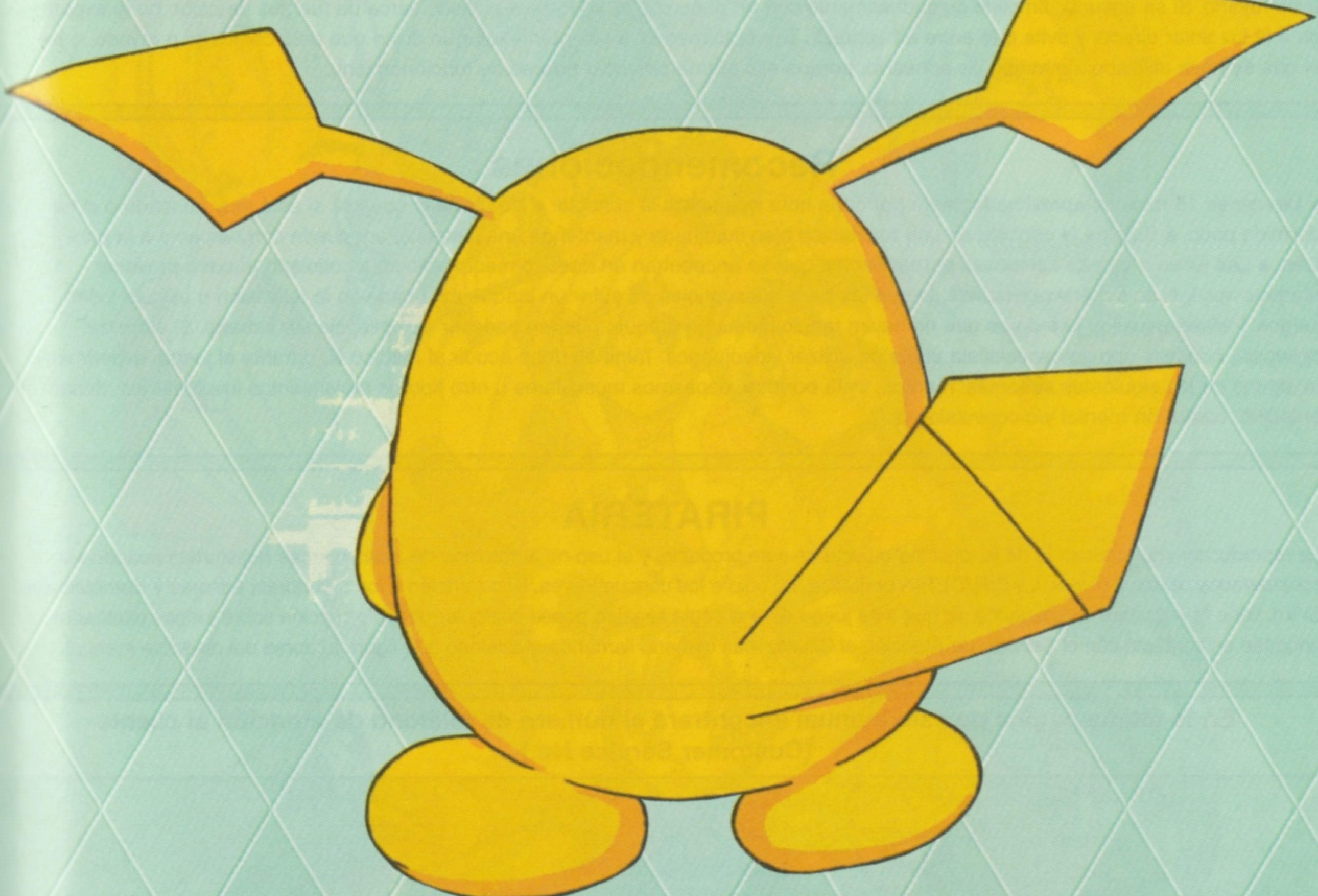
CI SONO DEI GRUPPI DI PIETRE SULLO SCHERMO.
NELLA MODALITÀ DI GIOCO IN DOPPIO È CONSIGLIABILE IMPARARE LA POSIZIONE DELLE PIETRE E CAPIRE QUANDO È IL CASO DI DISTRUGGERE LE PIETRE E QUANDO È MEGLIO ATTENDERE.
QUESTO AUMENTERÀ IL TUO TEMPO DI GIOCO.
QUESTA TECNICA È INOLTRE UTILE NELLE MODALITÀ DI GIOCO "TIME ATTACK " E "RAPID".

LASCIA CADERE LA PALLA DI TANTO IN TANTO

MOLTE PERSONE NON CONSIDERANO IL FATTO CHE DIVERSE PIETRE VENGONO AGGIUNTE OGNI VOLTA CHE LA PALLA CADE. TUTTAVIA QUESTA È UNA TECNICA MOLTO UTILE.
DURANTE LE SFIDE PUOI FAR CADERE LA PALLA PER AUMENTARE IL NUMERO DI PIETRE DISPONIBILI DA DISTRUGGERE E DA SPEDIRE NELLO SCHERMO DELL'AVVERSARIO.
CONSIDERA LA TUA FORZA D'ATTACCO
NELLA MODALITÀ "TIME ATTACK" PUOI INCREMENTARE LA TUA VELOCITÀ AUMENTANDO IL NUMERO DI PIETRE SULLO SCHERMO.

ANGOLARE LA PALLA E DISTRUGGERE LE PIETRE

IN QUESTO GIOCO, È FONDAMENTALE ELIMINARE LE PIETRE.
ANCHE I PRINCIPIANTI CHE NON SONO MOLTO ABILI A MIRARE LE PIETRE SARANNO IN GRADO DI COLPIRE LE PIETRE SE L'ANGOLO TRA IL CURSORE E LA PALLA È PRESO IN CONSIDERAZIONE CON ATTENZIONE. QUESTE CONSIDERAZIONI TI CONSENTIRANNO DI MIGLIORARE LA TUA FORZA D'ATTACCO E I PUNTEGGI!



Precaución

• Este disco compacto contiene software para la consola de videojuegos PlayStation®. Jamás lo utilice en otra máquina, porque podría estropearse. • Este disco se ajusta a las especificaciones de PlayStation® para el mercado europeo, y no debe usarse en las versiones de PlayStation® para fuera de Europa. • Para garantizar un empleo correcto, lea atentamente el manual de instrucciones de PlayStation®. • Inserte el disco en la PlayStation® con la cara que lleva el título impreso mirando hacia arriba. • Cuando maneje el disco, procure no tocar la superficie y sujételo siempre por los extremos. • Mantenga siempre el disco limpio y evite rayarlo. Si se ensucia, límpielo cuidadosamente con un paño suave. • No deje el disco cerca de fuentes de calor, no lo exponga a la luz solar directa y evite que entre en contacto con la humedad. • No intente usar un disco que esté combado o rayado, o en el que se haya utilizado algún tipo de adhesivo, porque ello podría provocar errores de funcionamiento.

Recomendaciones

• Descanse 15 minutos aproximadamente por cada hora que utilice la consola. • No utilice la consola si está muy cansado o si ha dormido poco. • Emplee la consola en una habitación bien iluminada y mantenga una distancia adecuada con respecto a la pantalla. • Las luces o formas luminosas parpadeantes que se encuentran en nuestro medio ambiente cotidiano pueden provocar ataques epilépticos a ciertas personas, lo que las hace susceptibles de sufrir un ataque mientras ven la televisión o utilizan videojuegos. Incluso aquellos jugadores que no hayan tenido jamás un ataque, pueden padecer de epilepsia sin saberlo. Si sufre de epilepsia, consulte con su especialista antes de utilizar videojuegos. También debe acudir al médico si, durante el juego, experimenta alguno de los siguientes síntomas: mareos, vista borrosa, espasmos musculares u otro tipo de movimientos involuntarios, desorientación, confusión mental y/o convulsiones.

PIRATERÍA

La reproducción no autorizada de la totalidad o parte de este producto, y el uso no autorizado de estas marcas registradas pueden ser considerados delitos penales. La PIRATERÍA perjudica, no sólo a los consumidores, sino también a los creadores, editores y distribuidores. Si Vd. tiene la más mínima sospecha de que este juego es una copia ilegal, o posee cualquier otra información sobre juegos pirateados, póngase en contacto con el Servicio de Atención al Cliente más cercano llamando al teléfono que figura al dorso del presente manual.

En la última página de este manual encontrará el número de teléfono de atención al cliente (Customer Service No.)

©2001 EON Digital Entertainment. Reservados todos los derechos. Sólo para uso privado. Se prohibe la copia, adaptación, alquiler, reventa, empleo en salas de máquinas recreativas, cobro por uso, retransmisión pública, transmisión por cable, exhibición pública, distribución y extracción de este producto, o de cualquier marca comercial o elemento con derechos de autor que formen parte de él, sin la autorización reglamentaria. Editado por EON Digital Entertainment. Desarrollado por Taito Corp.

1 or 2 Player | Memory Card 1 block | Analog Control Compatible | Vibration Function Compatible | Mouse Compatible

SLES-02070

PuchiCarat™

LA HISTORIA........ 115
PERSONAJES.......... 116
MANDOS............... 120
MENU` DEL JUEGO.... 123
REGLAS BASICAS DEL JUEGO.. 124
MODO UN JUGADOR... 126
MODO DOS JUGADORES... 132
EXPLICACION DE LAS REGLAS... 133
OPCIONES.......... 134
OTRAS FUNCIONES 137
CONSEJOS......... 138

LA HISTORIA

TUS SUENOS SE HARAN REALIDAD SI REUNES LAS PIEDRAS PRECIOSAS...

En el mundo "Piedra preciosa" conviven la ciencia y la magia. La leyenda nos habla de 12 piedras preciosas guardadas en un santuario, a las que la gente ofrecía sus oraciones por la paz y la prosperidad. Creían que estas piedras convertían en realidad los sueños.

Pero hace 500 años unos ladrones robaron las piedras preciosas y éstas terminaron en manos de personas con enormes poderes mágicos. Estas personas dominaron a los pobres y débiles, que además de las piedras habían perdido sus esperanzas y sus sueños.

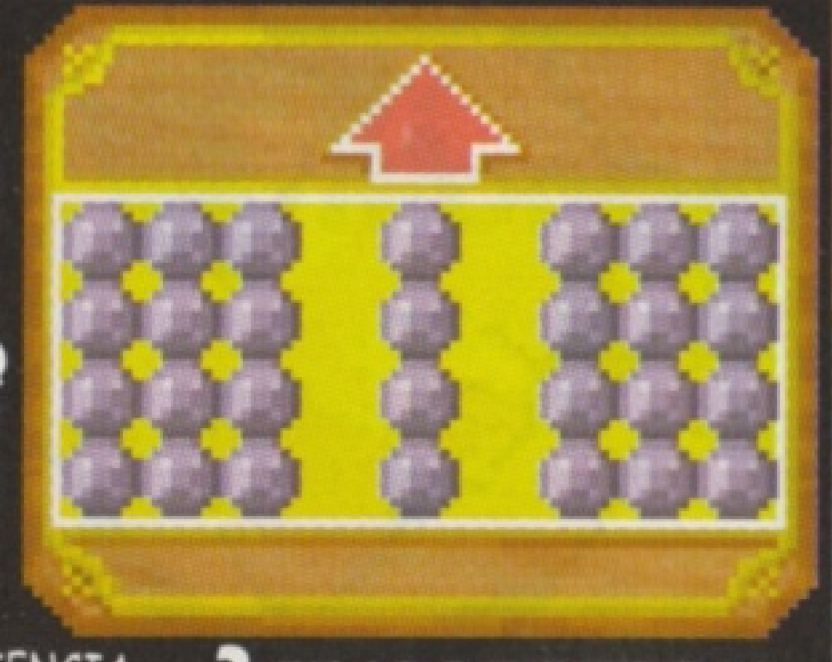
Ha pasado mucho tiempo desde entonces y 12 misteriosas personas poseen ahora las piedras robadas. Los 12 tratan de reunirlas todas y hacer realidad sus sueños particulares. Unos buscan la paz, otros poder y dominación....

CHARACTERS

GARNET

Sus antepasados estuvieron implicados en el robo hace 500 años. Es un chico que ama la paz y la naturaleza. Debido a su desgraciada herencia, parece sentir aversión por las mentiras y la autoridad. Tiene 13 años, la misma edad que Shyst.

MODO DE ATAQUE



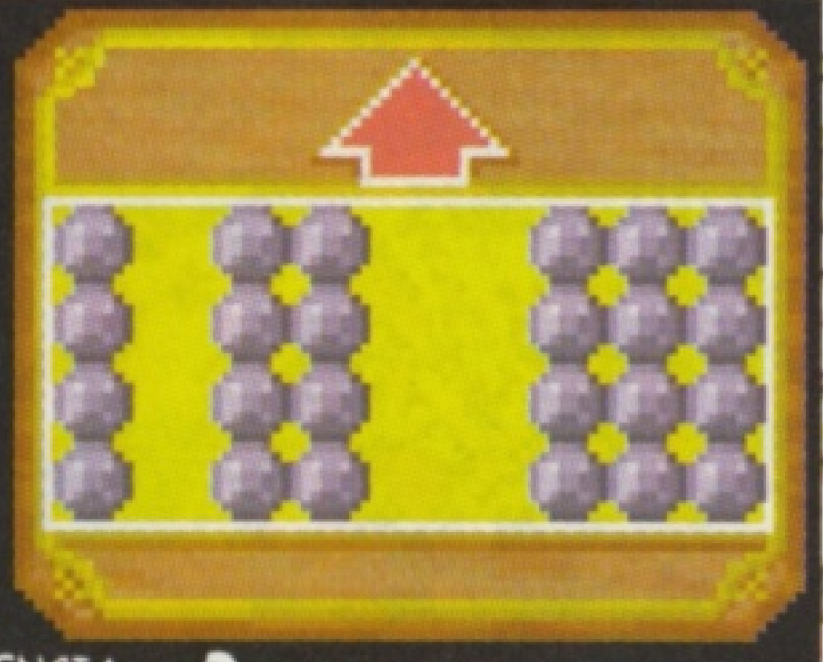
Potencia de ataque... **3 FILAS DE PIEDRAS**

1 JANUARY
GARNET

SHYST

Es la segunda hija de la familia Corandam y la hermana menor de Sapphire. Su personalidad es débil y se odia a sí misma. Su hermana mayor Sapphire, más fuerte que ella, la adora en secreto. Tiene 13 años.

MODO DE ATAQUE



Potencia de ataque... **3 FILAS DE PIEDRAS**

2 FEBRUARY
AMETHYST

AQUA

Es la primera hija de la familia Berirumarine y la hermana menor de Paz. Siempre elegante, sueña despierta constantemente. Le encanta la ropa y está muy orgullosa de su increíble colección. Tiene 20 años.

MODO DE ATAQUE

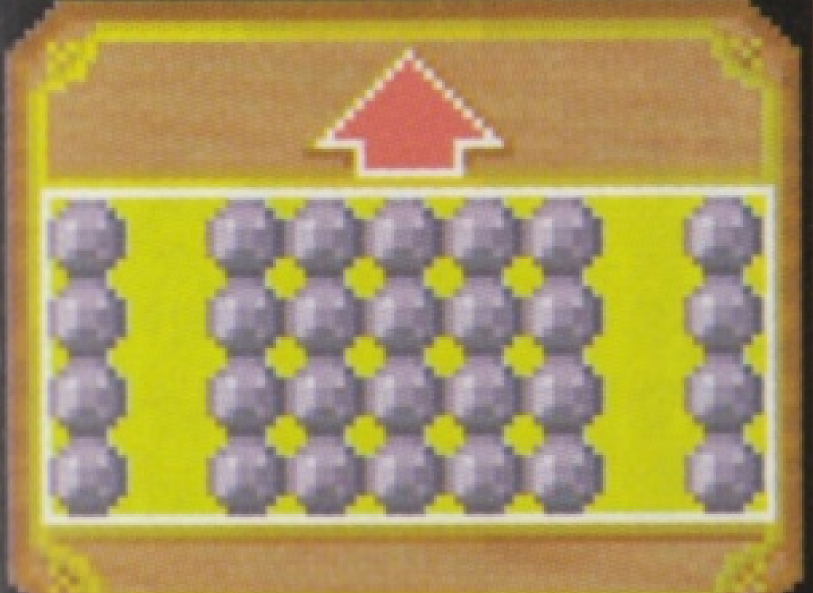
Potencia de ataque... **2 FILAS DE PIEDRAS**

3 MARCH
ACQUA MARINE

C-MOND

Sus antepasados estuvieron implicados en el robo hace 500 años. Es un chico que ama la paz y la naturaleza. Debido a su desgraciada herencia, parece sentir aversión por las mentiras y la autoridad. Tiene 13 años, la misma edad que Shyst.

Modo de ataque



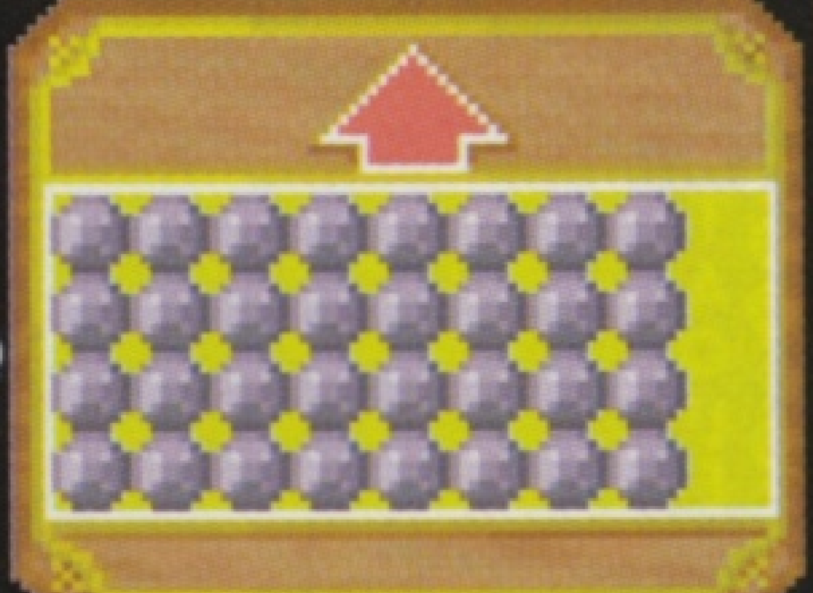
Potencia de ataque... **2 filas de piedras**

4 APRIL
DIAMOND

RALD

Está emparentado con Crom, el hombre que creó la leyenda sobre las piedras preciosas. Es un fanático de las ciencias y los inventos. Aunque es un chico tranquilo, llega a mostrar muy mal genio cuando se burlan de su ciencia o sus inventos. Tiene 11 años.

Modo de ataque



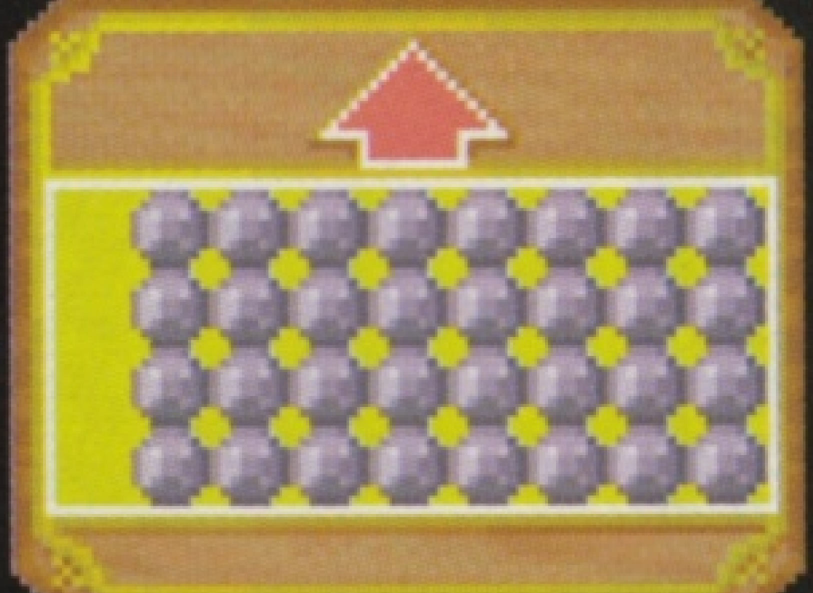
Potencia de ataque... **3 filas de piedras**

5 MAY
EMERALD

PEARL & DEARL

La alegre Pearl y la reservada Dearl son gemelas. Viven en un pueblo y tienen una farmacia. Perdieron a sus padres cuando eran muy pequeñas, pero Pearl tuvo la fuerza necesaria para arreglárselas bien por las dos. Tienen 14 años.

Modo de ataque



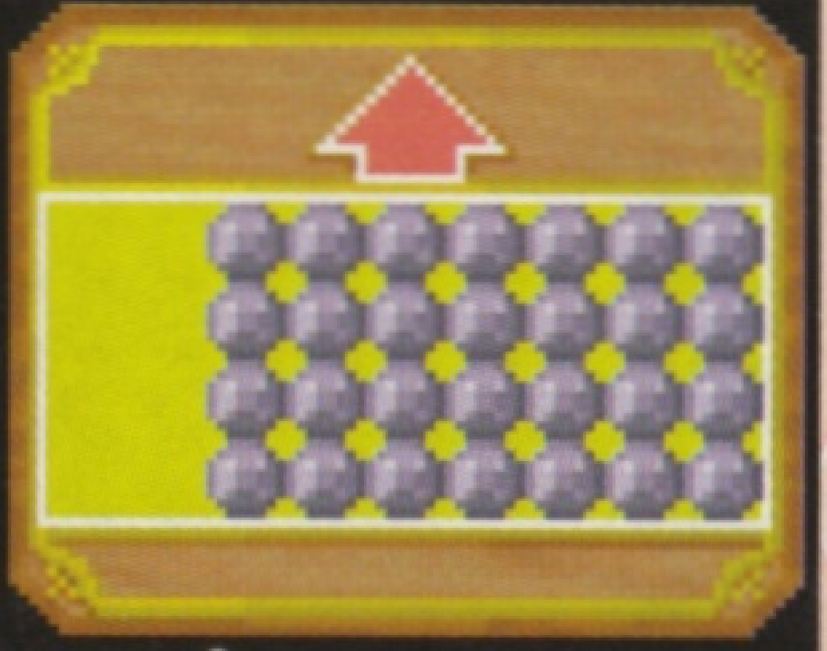
Potencia de ataque... **3 filas de piedras**

6 JUNE
PEARL

BEE

Esta abeja es en realidad el acaudalado Ogust, cabeza de la familia Corandam. Sapphire lo transformó en animal. Se desconoce su edad.

MODO DE ATAQUE



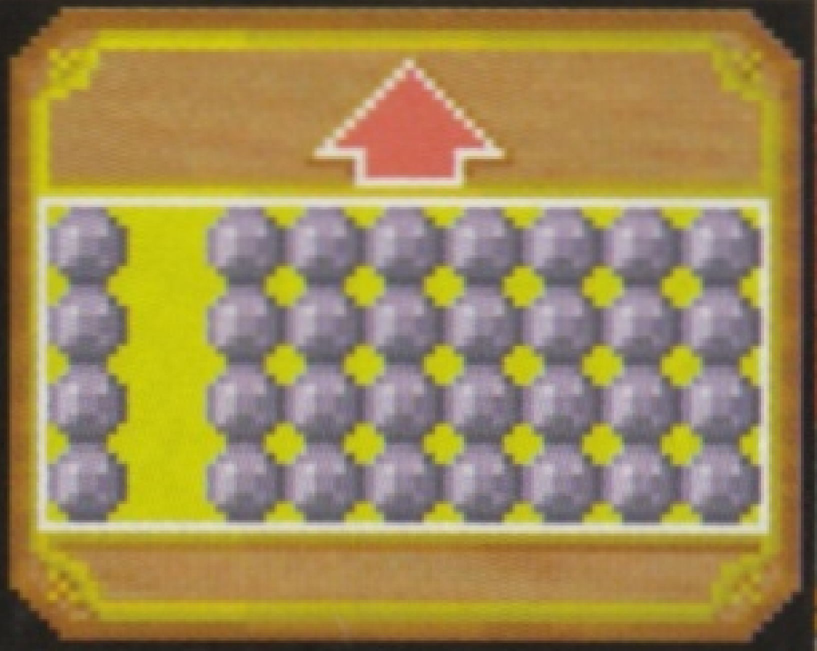
Potencia de ataque... **2 filas de piedras**

7 JULY
RUBY

PERYDOT

Esposa de Ogust Corandam. Al igual que a su marido, la transformaron en un animal, pero no ha perdido su naturaleza humana y le gusta salir por las noches. Sus aficiones son el baile y la seducción. Tiene 26 años.

MODO DE ATAQUE



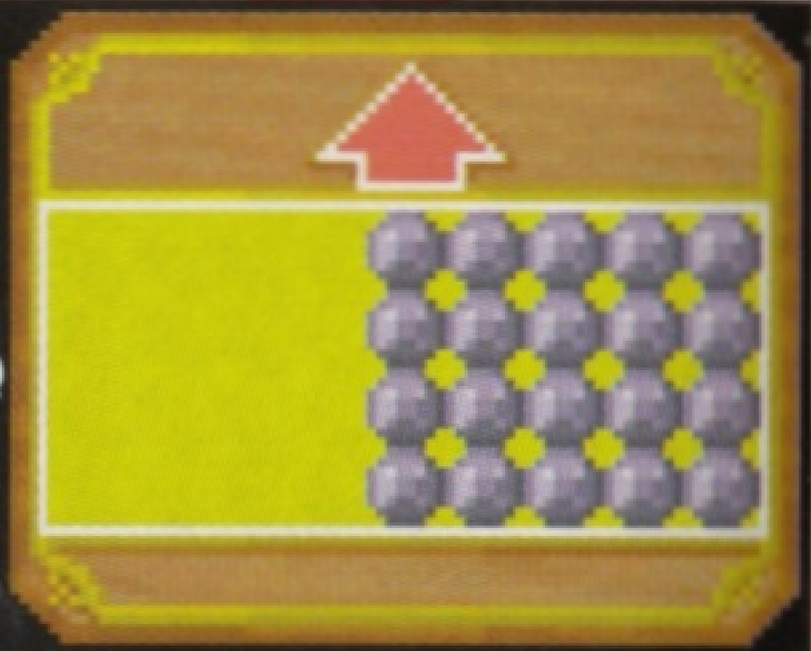
Potencia de ataque... **2 filas de piedras**

8 AUGUST
PERIDOT

SAPPHIRE

Es la hija mayor de la familia Corandam. Lleva una vida triste, controlada por unos codiciosos padres. Cuando conoce a Paz, se convierte en su alumna. Tiene 19 años.

MODO DE ATAQUE



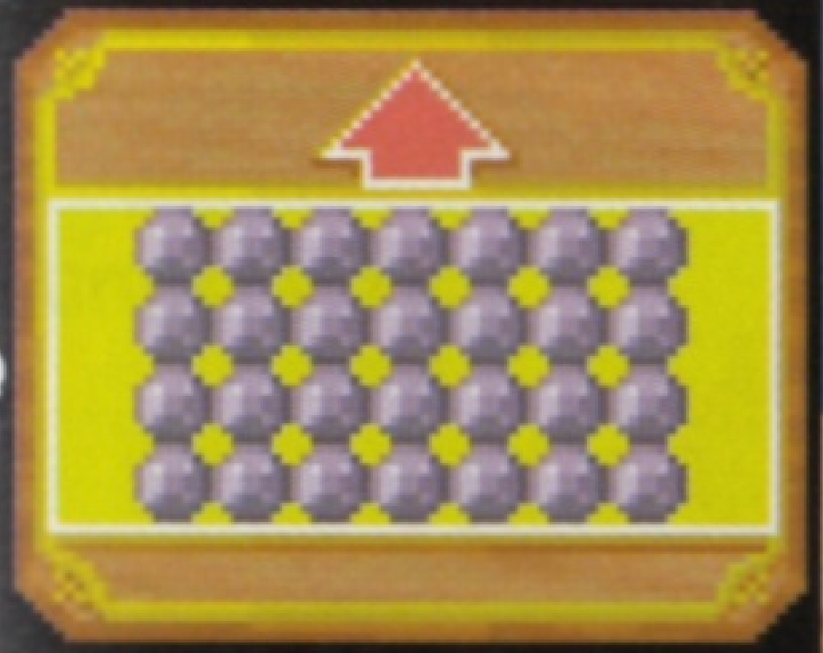
Potencia de ataque... **4 filas de piedras**

9 SEPTEMBER
SAPPHIRE

OPA

Solía ser un oficial corrupto, pero ahora está pagando el precio de su falta de honestidad. Los recuerdos de un pasado más feliz lo han conducido al culturismo y a la oración. Un hombre atribulado de lo más extraño. Tiene 77 años.

MODO DE ATAQUE



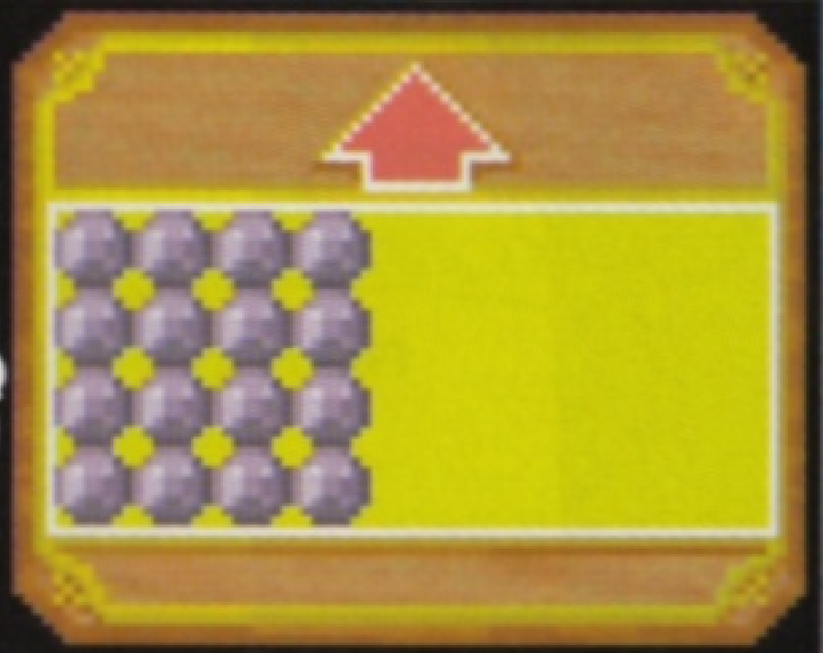
Potencia de ataque... 3 filas de piedras

10 OCTOBER
OPAL

PAZ

Es un hombre joven que ambiciona dominar el mundo por medio de sus poderes mágicos. Quiere eliminar la ciencia para que la magia prevalezca. Concentrado en la dominación del mundo.
Tiene 22 años.

MODO DE ATAQUE



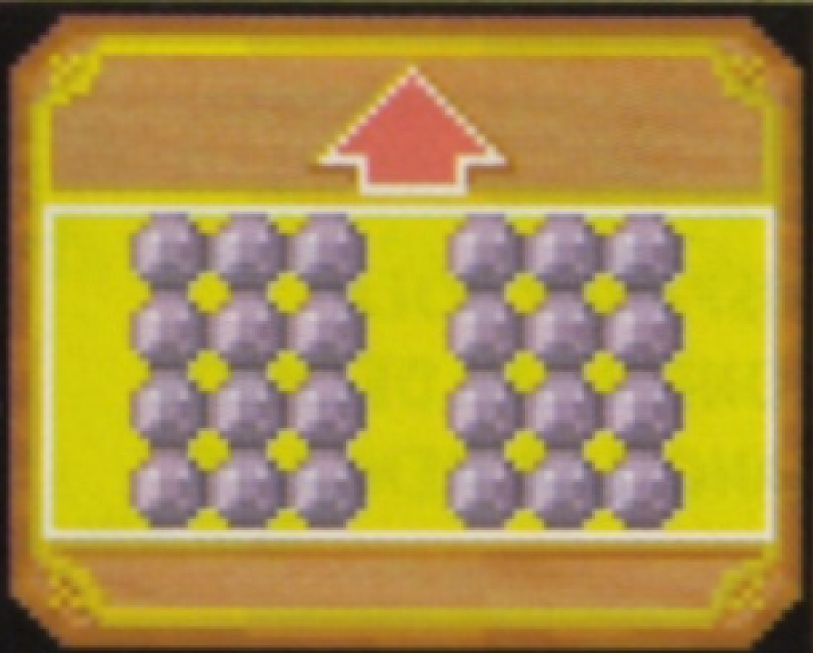
Potencia de ataque... 5 filas de piedras

11 NOVEMBER
TOPAZ

RUCO

Es una chica complicada que procede también de una familia compleja. Su único amigo es su mascota KumiKumi. Se ha escapado de casa y quiere conquistar el mundo. Tiene siete años.

MODO DE ATAQUE



Potencia de ataque... 2 filas de piedras

12 DECEMBER
TURQUOISE

MANDOS

* SE RECOMIENDA QUE NO INSERTES O EXTRAIGAS PERIFERICOS O MEMORY CARDS (TARJETAS DE MEMORIA) CUANDO LA CONSOLA ESTE ENCENDIDA

MANDO

BOTONES DE DIRECCIÓN

MOVER EL TABLERO HACIA LOS LADOS
MOVER EL CURSOR POR LOS MENÚS

BOTÓN START (INICIO)

INICIAR PARTIDA
PAUSA

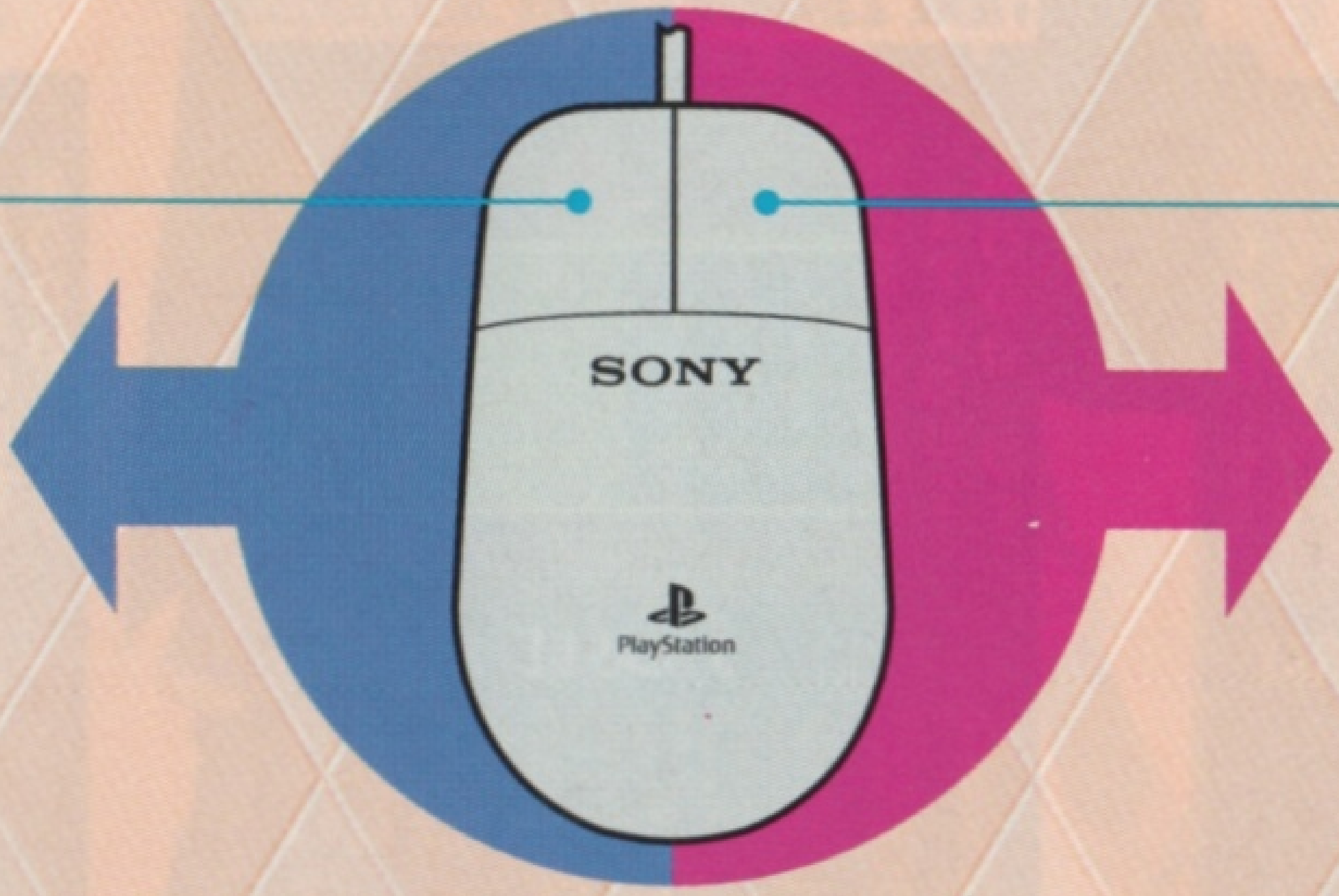
BOTÓN ◎

DISPARAR BOLA
CONFIRMAR DECISIÓN
CANCELAR MENSAJES

BOTÓN ▢

AUMENTAR LA VELOCIDAD DEL CURSOR

RATON



BOTÓN IZQUIERDO

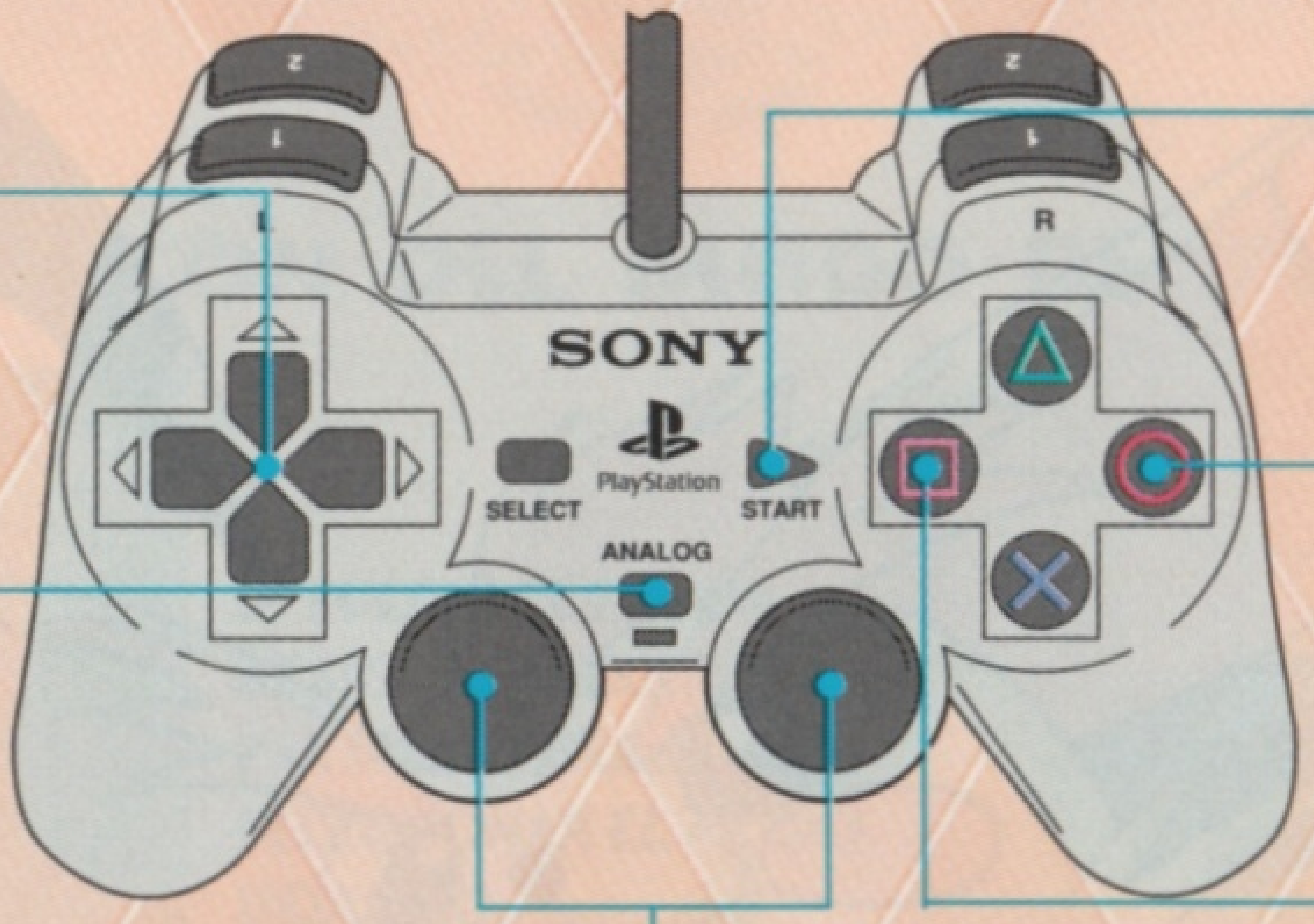
DISPARAR BOLA
CONFIRMAR DECISIÓN
CANCELAR MENSAJES

BOTÓN DERECHO

INICIAR PARTIDA
PAUSA

* EN EL MENÚ DE OPCIONES PUEDES CAMBIAR LA CONFIGURACIÓN DE LOS BOTONES CON FACILIDAD.

MANDO ANALOGICO (DUAL SHOCK)



BOTONES DE DIRECCIÓN

Mover el cursor hacia los lados
Mover el cursor por los menús

INTERRUPTOR DE MODO ANALOG (ANALOGICO)

Modo Analog ON/OFF
(LED – on)
Jugar usando el stick izquierda
(LED – off)
Jugar usando los botones de dirección

STICK DERECHA/IZQUIERDA

Mover el cursor hacia los lados
Mover el cursor por los menús

BOTÓN START (INICIO)

Iniciar partida
Pausa

BOTÓN ◎

Disparar bola
Confirmar decisión
Cancelar mensajes

BOTÓN ▣

Aumentar la velocidad del cursor

Durante la partida sólo puede usarse uno de los dos stick (el stick izquierda en la configuración inicial).

AJUSTE DE LA VIBRATION

Si detienes la partida mientras usas el mando analógico (DUAL SHOCK), podrás ajustar la "vibración" desde el menú. Ajusta el nivel de vibración eligiendo entre:

High Vibration.......... La vibración alta se aplicará a muchos movimientos o acciones.
Normal Vibration.... La vibración normal se aplicará sólo en determinadas partes del juego.
Off............................ No hay vibración.

GAME MENU

Puedes elegir entre 4 opciones de juego.

SELECCION DEL MODO DE JUEGO

Si pulsas el botón Start , aparecerá la pantalla para seleccionar el modo de juego.
Elige el modo que quieras entre los siguientes.

1P Play

Este modo te permite jugar solo. Puedes elegir entre 4 juegos.

1 P Vs 2P

Un desafío en el que se enfrentan dos jugadores. Este modo permite también establecer ventajas.

Explanation of Rules

En esta opción encontrarás todas las reglas del juego, desde las operaciones básicas hasta los desafíos.

Options

Te permite configurar el juego, con opciones para los mandos, sonido, grado de dificultad, piedras y clasificaciones. Desde aquí también accedes a la Memory Card (tarjeta de memoria).

REGLAS BYSICAS DEL JUEGO

Pantalla de un sólo jugador

Piedras
SE DESTRUYEN CON LA BOLA

Bola
DESTRUYE LAS PIEDRAS

Cursor
EL CURSOR QUE MUEVE EL JUGADOR

Suelo

Puntuación
PUNTUACIÓN REAL

Personaje
EL PERSONAJE QUE EL JUGADOR HA ELEGIDO

Límite
LA PARTIDA TERMINA CUANDO LAS PIEDRAS SOBREPASAN ESTA LÍNEA

Si dejas que la bola caiga al suelo aparecerán más piedras

Pantalla de dos jugadores

Puntos acumulados
PUNTOS GANADOS

Pantalla Player 1
LADO DE LA PANTALLA PARA EL JUGADOR UNO

Puntos avanzados
NÚMERO DE PIEDRAS QUE SE AÑADEN DEBIDO AL ATAQUE DEL ADVERSARIO

Total de puntos ganados
RESULTADO TOTAL DEL DESAFÍO (SÓLO PARA EL JUGADOR DOS)

Pantalla Player 2
LADO DE LA PANTALLA PARA EL JUGADOR DOS

Si dejas que la bola caiga al suelo aparecerán más piedras

COMO JUGAR EN EL MODO PARA UN SOLO JUGADOR

DISPARA LA BOLA CON EL BOTÓN ◎ .
GOLPEA LA BOLA CUANDO CAIGA, HACIENDO QUE REBOTE SOBRE EL CURSOR.
LA BOLA DESTRUIRÁ LAS PIEDRAS.
LA PARTIDA ACABARÁ CUANDO LAS PIEDRAS SOBREPASEN EL LÍMITE.

USA EL CURSOR PARA GOLPEAR LA BOLA!!

COMO JUGAR EN EL MODO PARA DOS JUGADORES

DISPARA LA BOLA CON EL BOTÓN ◎ .
GOLPEA LA BOLA CUANDO CAIGA, HACIENDO QUE REBOTE SOBRE EL CURSOR.
DESTRUYE LAS PIEDRAS CON LA BOLA.

USA EL CURSOR PARA GOLPEAR LA BOLA!!

PUEDES AÑADIR PIEDRAS EN LA PANTALLA DE TU ADVERSARIO HACIENDO ESTALLAR LAS TUYAS.
CUANTAS MÁS PIEDRAS HAGAS ESTALLAR, MÁS APARECERÁN EN LA PANTALLA DE TU ADVERSARIO.

ATACA HACIENDO ESTALLAR LAS PIEDRAS!!

PERDERÁ EL PRIMER JUGADOR QUE PERMITA QUE LAS PIEDRAS SOBREPASEN EL LÍMITE.

SI SOBREPASAS EL LÍMITE, PIERDES.

MODO UN JUGADOR 4 TIPOS DE JUEGO

SELECCION DE PARTIDA PARA UN SOLO JUGADOR

SI ELIGES "SINGLE PLAYER" (UN SÓLO JUGADOR) EN LA PANTALLA DE SELECCIÓN DE MODO, PUEDES ELEGIR ENTRE LOS SIGUIENTES JUEGOS:

TRIAL MODE

UNA PARTIDA QUE EVALÚA EL NIVEL DE HABILIDAD DEL JUGADOR.

STORY MODE

PUEDES DISFRUTAR DE LA HISTORIA DE CADA PERSONAJE MIENTRAS COMPLETAS LAS RONDAS.

TIME ATTACK

UNA PARTIDA CON LÍMITE DE TIEMPO PARA DESTRUIR LAS 50 FILAS.

RAPID MODE

UN MODO QUE TE PERMITE DESTRUIR PIEDRAS CONTINUAMENTE, SIN LÍMITES.

MODO PRUEBA

ELIGE EL GRADO DE DIFICULTAD.
CADA GRADO SE DIVIDE A SU VEZ EN 3 NIVELES.

BEGINNERS
PARA COMPLETARLO TIENES QUE DESTRUIR 100 FILAS DE PIEDRAS. CUANDO COMPLETES ESTE NIVEL, PODRÁS SELECCIONAR EL SIGUIENTE.

(NIVELES 1 A 3)

MEDIUM
PARA COMPLETARLO TIENES QUE DESTRUIR 200 FILAS DE PIEDRAS. CUANDO LO CONSIGAS, PODRÁS SELECCIONAR EL SIGUIENTE NIVEL.
(NIVELES 1 A 3)

EXPERT
PARA COMPLETARLO TIENES QUE DESTRUIR 300 FILAS DE PIEDRAS. CUANDO LO CONSIGAS, PODRÁS SELECCIONAR EL SIGUIENTE NIVEL.
(NIVELES 1 A 3)

PANTALLA DE RANKING (CLASIFICACIÓN)

*PUEDES GUARDAR LAS MEJORES PUNTUACIONES EN LA MEMORY CARD (TARJETA DE MEMORIA)

NUMBER OF LINES
NÚMERO DE FILAS DE PIEDRAS DESTRUIDAS

TIME
TIEMPO EMPLEADO

HIGHEST DROP
NÚMERO MÁXIMO DE PIEDRAS DESTRUIDAS DE UNA SOLA VEZ.

HIGHEST SCORE
*EL MEJOR RESULTADO JAMÁS CONSEGUIDO SÓLO APARECERÁ CUANDO ACABES LA PARTIDA.

RANKING
POSICIÓN EN LA CLASIFICACIÓN.

LARGEST CONTINUOUS HIT
NÚMERO MÁXIMO DE PIEDRAS GOLPEADAS DE MANERA SUCESIVA DE UNA SOLA VEZ.

PERFECT SCORES
NÚMERO DE VECES QUE HAS CONSEGUIDO DESTRUIR TODAS LAS PIEDRAS "ALL DESTROYED".

HIGHEST RECORD THIS ROUND: PUNTUACIÓN MÁS ALTA OBTENIDA EN ESTA RONDA.

MODO HISTORIA

PUEDES DISFRUTAR DE LA HISTORIA DE CADA UNO DE LOS PERSONAJES!!

PARA EMPEZAR, ELIGE EL JUEGO QUE PREFIERAS

BEGINNERS
EL CURSOR ES GRANDE.
TRES RONDAS EN TOTAL.

ARCADE
VERÁS EL DESENLACE CUANDO COMPLETES LAS 11 RONDAS.

ORIGINAL
PUEDES DETERMINAR ALG
NAS OPCIONES, COMO EL MODO DE ATAQUE Y EL ORDEN DE LOS ADVERSARIO
A LOS QUE TE ENFRENTAS.
11 RONDAS EN TOTAL.

PRINCIPIANTES / ARCADE

LA PARTIDA EVOLUCIONARY DEL SIGUIENTE MODO

SELECCIÓN DEL JUGADOR

SE ELIGE EL PERSONAJE DESEADO

DEMOSTRACIÓN DE LA HISTORIA

APARECERÁ UNA CONVERSACIÓN ENTRE LOS PERSONAJES.

JUEGO CONTRA LA CONSOLA

SÓLO DISPONES DE UN INTENTO.
SI GANAS, JUEGAS CONTRA EL SIGUIENTE ADVERSARIO. SI PIERDES SE ACABA LA PARTIDA, PERO TAMBIÉN TIENES LA OPCIÓ
DE CONTINUAR.

ORIGINAL

EN EL MODO ORIGINAL PUEDES DETERMINAR LAS OPCIONES DE LA PARTIDA.

SELECCIÓN DEL ADVERSARIO

TRAS ELEGIR TU PERSONAJE PUEDES SELECCIONAR TAMBIÉN A TU ADVERSARIO. EL DESENLACE CAMBIARÁ EN FUNCIÓN DEL OPONENTE QUE ELIJAS.

CAMBIO DEL MODO DE ATAQUE

TRAS VENCER A TU ADVERSARIO Y OBTENER SU PIEDRA PRECIOSA, PODRÁS CAMBIAR EL MODO DE ATAQUE.

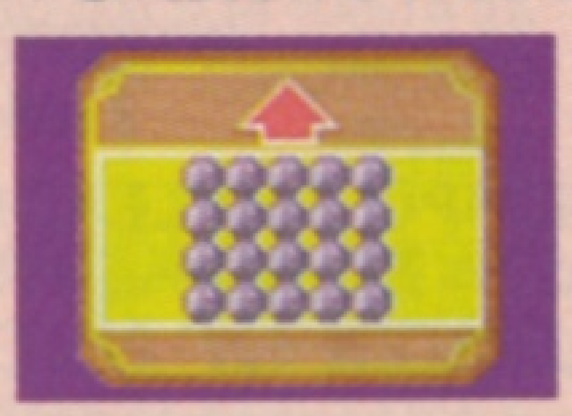
JUEGO CONTRA LA CONSOLA

SÓLO DISPONES DE UN INTENTO.
SI GANAS OBTIENES LA PIEDRA PRECIOSA DE TU ADVERSARIO Y LA POSIBILIDAD DE CAMBIAR EL MODO DE ATAQUE PARA LA PRÓXIMA RONDA.

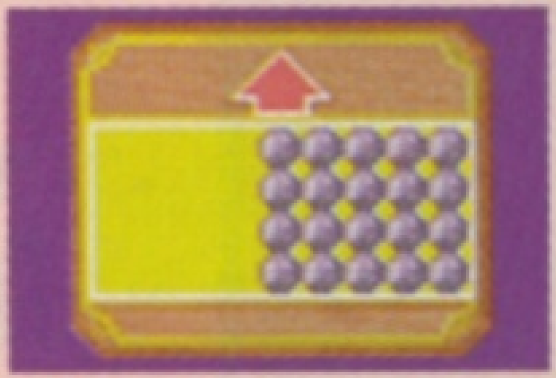
EL MODO DE ATAQUE

SE REFIERE AL "MODO EN QUE SE LANZAN LAS PIEDRAS CONTRA EL ADVERSARIO" EN SU PANTALLA, TRAS HACER EXPLOTAR TUS PIEDRAS. CADA PERSONAJE TIENE SU PROPIO Y EXCLUSIVO MODO DE ATAQUE.

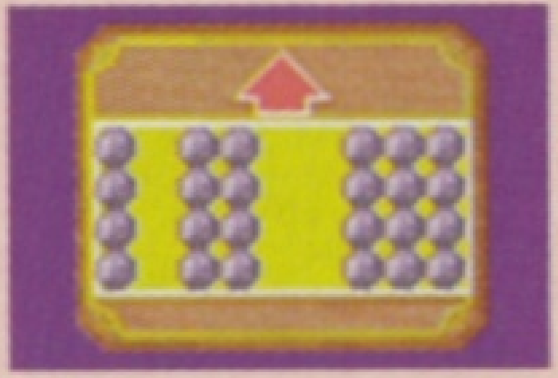
MODO DE ATAQUE DEL JUGADOR



TIPO UNO: LAS PIEDRAS CAEN DESDE EL CENTRO



TIPO DOS: LAS PIEDRAS CAEN POR UN LADO.



TIPO TRES: LAS PIEDRAS SE DISPERSAN AL AZAR.

ATAQUE CRONOMETRADO

PERSIGUE EL MEJOR TIEMPO!!

¿SERYS CAPAZ DE HACER EL MEJOR TIEMPO EN TODOS LOS ESCENARIOS?

SELECCION

SE PUEDE SELECCIONAR EL RECORRIDO. EL GRADO DE DIFICULTAD DE LA PARTIDA AFECTARÁ A LA LONGITUD DEL CURSOR Y A LA VELOCIDAD CON QUE LAS PIEDRAS CAEN HACIA EL LÍMITE.

COMENZAR EL ATAQUE

DESTRUYE LAS PIEDRAS TAN RÁPIDO COMO PUEDAS.

RESULTADOS

LA PARTIDA CONCLUYE CUANDO DESTRUYES LAS 50 FILAS POR COMPLETO

INFORMACIÓN EN PANTALLA

BEST TIME
MEJOR TIEMPO HASTA EL MOMENTO.

TIME
TIEMPO EMPLEADO HASTA EL MOMENTO

NUMBER OF LINES
FILAS DESTRUIDAS HASTA EL MOMENTO

ELAPSED TIME
TIEMPO EMPLEADO EN COMPLETAR CADA GRUPO DE 10 FILAS.

MODO RAPIDO

DESTRUYE LAS PIEDRAS!!

PUEDES CAMBIAR A UNA PARTIDA DE TIPO "CUENTA ATRYS" USANDO LAS OPCIONES.

COMMENZAR LA PARTIDA

TAN SÓLO TIENES QUE DESTRUIR PIEDRAS SIN PARAR

RESULTADOS

CUANDO ACABE LA PARTIDA APARECERÁ EL NÚMERO DE FILAS CONSEGUIDAS HASTA EL MOMENTO.

INFORMACIÓN EN PANTALLA

HIGHEST NUMBER OF LINES

LA MEJOR PUNTUACIÓN HASTA EL MOMENTO

TIME

TIEMPO EMPLEADO HASTA EL MOMENTO

NUMBER OF LINES

FILAS CONSEGUIDAS HASTA EL MOMENTO

MODO DOS JUGADORES

SE NECESITAN DOS MANDOS.

IN 2 PLAYER MODE IT IS POSSIBLE TO SET A HANDICAP ON THE CURSOR LENGTH AND ON THE ATTACK POWER

DIFICULTAD. SELECCIÓN DEL PERSONAJE.

DIFICULTAD. ELECCIÓN DE LOS DOS PERSONAJES PARA LA PARTIDA. EL GRADO DE DIFICULTAD AFECTARÁ A LA VELOCIDAD CON QUE CAEN LAS PIEDRAS. ELIGE DOS PERSONAJES PARA LA PARTIDA.

ESTABLECER VENTAJAS

ESTABLECE UNA VENTAJA SELECCIONANDO EL TAMAÑO DEL CURSOR O CAMBIANDO LA POTENCIA DE ATAQUE, QUE CONTROLA EL NÚMERO DE PIEDRAS ENVIADAS AL LADO DEL ADVERSARIO.

VENCEDOR

EL PRIMERO EN GANAR TODAS LAS RONDAS ESTABLECIDAS SERÁ EL VENCEDOR. SE PUEDE DETERMINAR EL NÚMERO DE RONDAS EN EL MENÚ DE OPCIONES.

POTENCIA DE ATAQUE DEL PERSONAJE

DURANTE LA PARTIDA, EL NÚMERO DE PIEDRAS QUE SE ENVÍAN A LA PANTALLA DEL ADVERSARIO SE ESTABLECE DE LA SIGUIENTE FORMA.

NUMERO DE FILAS DE PIEDRAS-POTENCIA DE ATAQUE DEL PERSONAJE

EL PERSONAJE CON MAYOR POTENCIA DE ATAQUE NO ES SIEMPRE EL MÁS FUERTE.

5 PIEDRAS   1 PIEDRA

EXPLICACION DE LAS REGLAS

Facilita la comprensión del juego.

PANTALLA RULES EXPLANATION (EXPLICACIHN DE LAS REGLAS)

Player Controls
EXPLICA EL MODO DE AJUSTAR EL TABLERO.

Basic rules
OFRECE LAS REGLAS BÁSICAS DEL JUEGO.

Explanation of stone clusters
): EXPLICA LA TÉCNICA PARA HACER ESTALLAR LAS PIEDRAS.

Explanation of Stones
TODO LO QUE NECESITAS SABER SOBRE LOS TIPOS DE PIEDRAS Y SU EFICACIA.

Vs Mode Rules
REGLAS BÁSICAS PARA EL DESAFÍO ENTRE DOS JUGADORES.

EXIT
VUELVE A LA PANTALLA INICIO.

TIPOS DE PIEDRAS

Normal stone (6 colours + 1)
PIEDRA BÁSICA QUE SE DESTRUYE CON UN SÓLO GOLPE.

Hard stone
HAY QUE GOLPEARLA DOS VECES PARA DESTRUIRLA

Hindrance stone
SU DESTRUCCIÓN ES IMPOSIBLE.

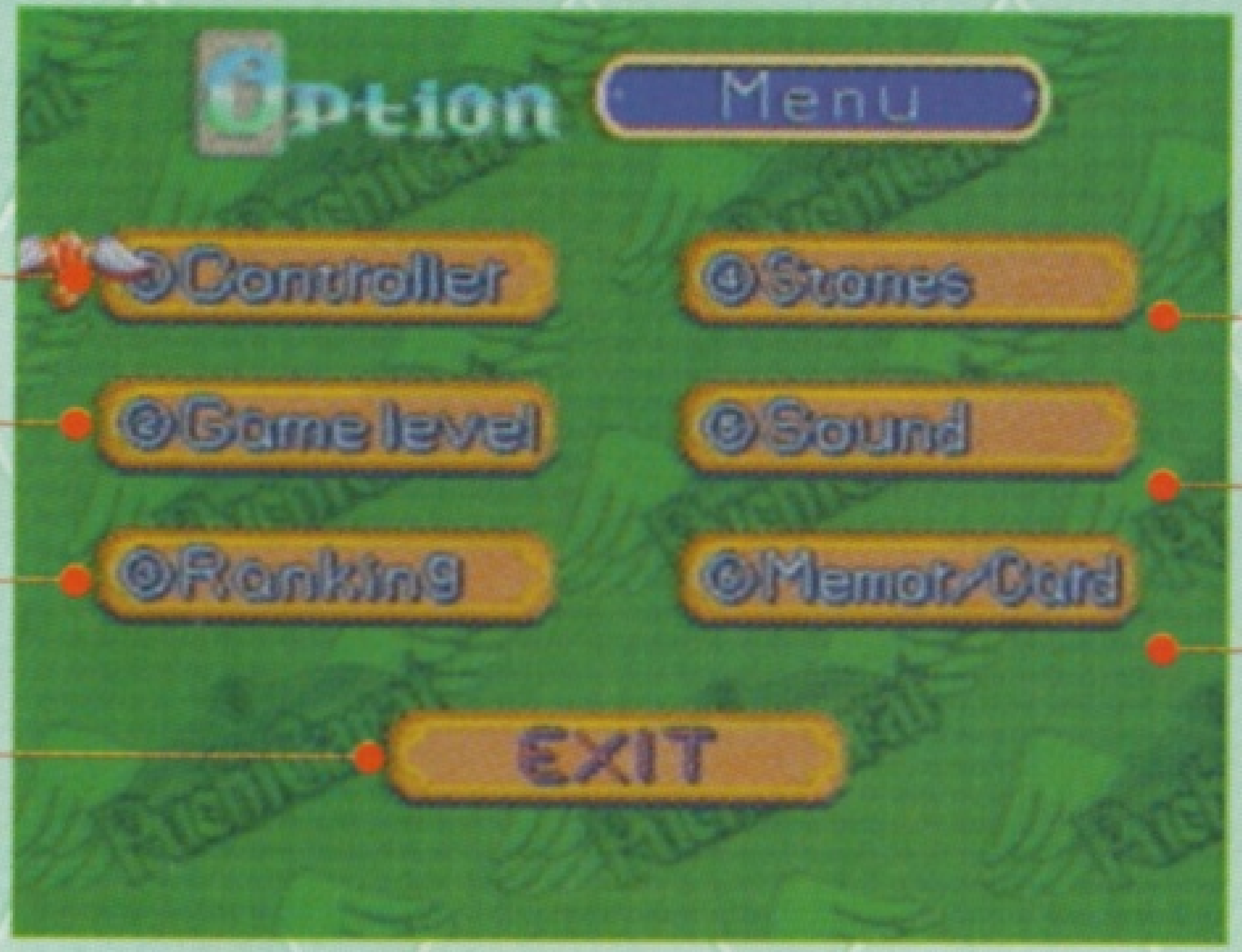
Shining stone (6 colours)
DESTRUYE LAS PIEDRAS DE SU MISMO COLOR

All clear stone
CUANDO LA GOLPEAS DESTRUYE TODAS LAS PIEDRAS EN PANTALLA.

OPCIONES

ELIGE LOS PARÁMETROS DEL JUEGO.

PANTALLA OPTIONS



CONTROLLER
CAMBIA LOS BOTONES USADOS EN EL JUEGO

GAME LEVEL
REGULA LA DIFICULTAD DE LA PARTIDA.

RANKING
MUESTRA LAS PUNTUACIONES MÁS ALTAS.

EXIT
VUELVE A LA PANTALLA DE SELECCIÓN DEL MODO DE JUEGO

STONES
CAMBIA EL DISEÑO DE LAS PIEDRAS

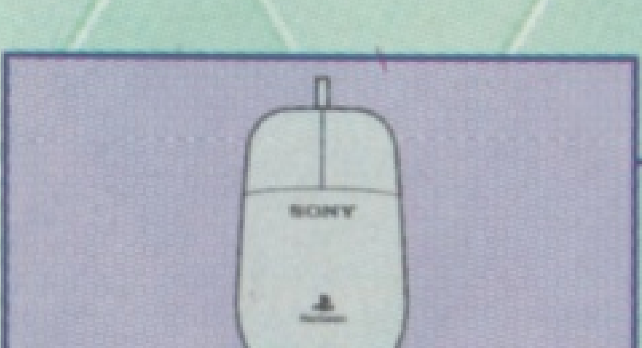
SOUND
AJUSTA EL VOLUMEN DE LA MÚSICA Y DE LOS EFECTOS DE SONIDO.

MEMORY CARD
ACCEDE A LA TARJETA DE MEMORIA.

CHMO CONFIGURAR LAS OPCIONES

MANDO Y MANDO ANALÓGICO (DUAL SHOCK)

BOTONES DE DIRECCIÓN..................................SELECCIONAR LAS OPCIONES
BOTÓN DE DISPARO......CAMBIAR LA OPCIÓN / CONFIRMAR LA ELECCIÓN.



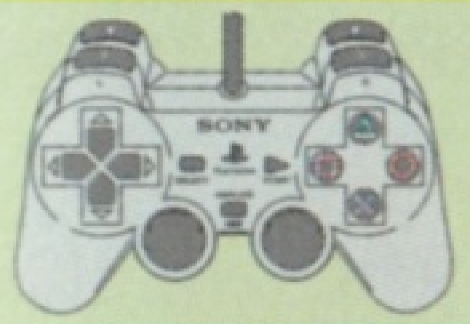
RATÓN

MOVIMIENTO DEL CUERPO......SELECCIONAR LAS OPCIONES DERECHA/IZQUIERDA.
BOTÓN..CAMBIAR LA OPCIÓN / CONFIRMAR LA ELECCIÓN

CONTROLLER

PUEDES PERSONALIZAR LOS BOTONES DEL MANDO.

MOVIMIENTO DEL CURSOR... ELIGE EL BOTÓN PARA MOVER EL CURSOR.
LANZAMIENTO DE BOLA........ APRETAR EL BOTON POR TIRAR LA BOLA.
VELOCIDAD DEL CURSOR...... PULSA EL BOTÓN QUE QUIERAS USAR PARA AUMENTAR LA VELOCIDAD DEL CURSOR.



SI QUIERES USAR EL STICK IZQUIERDA/ DERECHA DEL MANDO ANALÓGICO, PULSA EL BOTÓN DEL MANDO ANALÓGICO.

GAME LEVEL

PUEDES ELEGIR LA DIFICULTAD DE LA PARTIDA Y LAS FUNCIONES ESPECIALES.

DIFFICULTY........ ELIGE ENTRE 4 GRADOS DE DIFICULTAD, DESDE EASY (FÁCIL) HASTA VERY HARD (MUY DIFÍCIL).
BALL SPEED........ EN EL MODO "ORIGINAL", LA VELOCIDAD DE LA BOLA NO CAMBIA. EN EL MODO "ARCADE", PODRÁS CAMBIAR LA VELOCIDAD DE LA BOLA.
SIMPLE SELECT..... CUANDO SE ACTIVA ESTA OPCIÓN, SE ACELERA LA LECTURA DE LOS DATOS SOBRE LOS PERSONAJES.
VS ROUND........ CAMBIA EL NÚMERO DE RONDAS EN EL MODO PARA DOS JUGADORES.
QUICK MODE TIME. CUANDO HAY UN LÍMITE DE TIEMPO DE OCHO ETAPAS SE AÑADE TIEMPO AL MODO RÁPIDO.

RANKING

PERMITE VER LOS MEJORES RESULTADOS.

SELECCIONA LA CLASIFICACIÓN QUE DESEAS VER.
EN LAS PANTALLAS DE CLASIFICACIÓN PUEDES VER TAMBIÉN LA CLASIFICACIÓN DE OTROS NIVELES, MEDIANTE LOS BOTONES EMPLEADOS PARA LOS MOVIMIENTOS DEL CURSOR.
PARA VOLVER A LA PANTALLA DEL MENÚ DE CLASIFICACIÓN, USA EL BOTÓN DE DISPARO.

STONES

Elige uno de los 5 diseños diferentes de piedras para la partida.

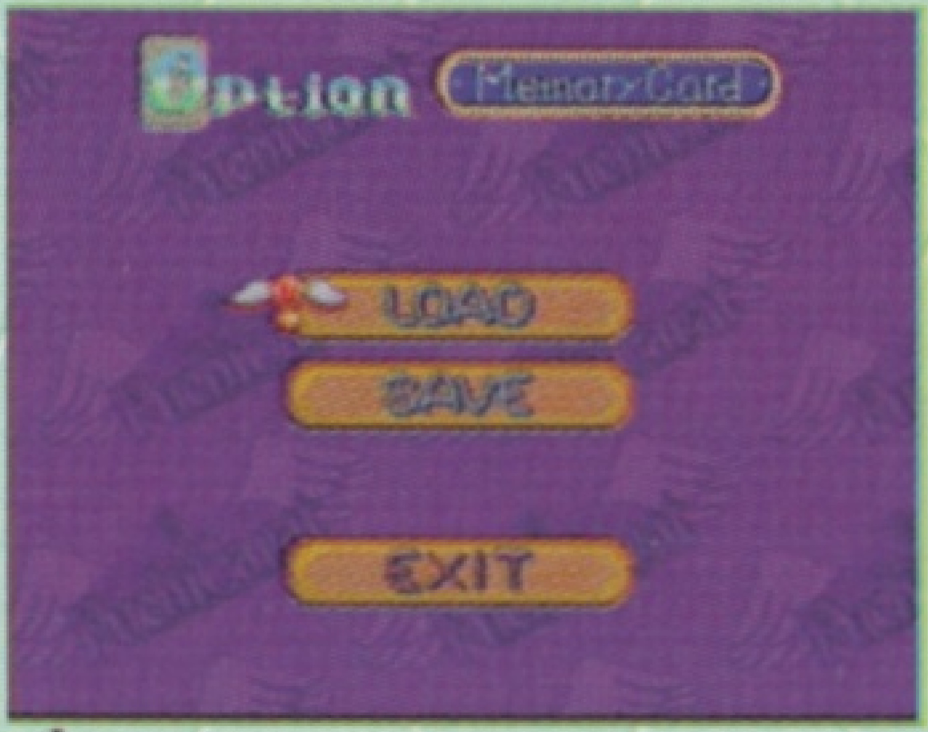
Elige el modelo que más te gusta y cámbialo con el botón de disparo.

SOUND

Permite ajustar el volumen.

Music Volume ....Ajusta el volumen de la música del juego.
Sound effects..............................Ajusta los efectos de sonido.
Sound ....Ajusta el sonido en estéreo o mono

MEMORY CARD



Permite cargar o guardar datos

Asegurate de que haya suficientes bloques libres en la memory card (tarjeta de memoria) antes de comenzar la partida.

Load........................Carga los datos en la Tarjeta de memoria.
Save........................Graba los datos en la Tarjeta de memoria.

En la Tarjeta de memoria puedes guardar los resultados de las partidas, las puntuaciones más altas y las configuraciones de las opciones. Te recomendamos que guardes la partida de vez en cuando.

OTRAS FUNCIONES

Además de la configuración de opciones, también se pueden determinar otras funciones.

MENU DURANTE LA PAUSA

Cuando detienes la partida aparece el siguiente menú

Exit
Reanudar la partida que estabas jugando.

Controller
Configurar los controles.

Ball catch
Permite sostener la bola

End of game
Salir de la partida y volver a la pantalla de inicio

Screen position
Ajustar la posición de la pantalla

Character filter
El filtro del personaje disminuye la claridad del fondo

Vibration
(Vibración; sólo para el mando analógico **DUAL SHOCK**): regula la vibración

SCREEN POSITION

Permite elegir la dirección en la que quieres ajustar la pantalla y moverla para que se vea sin dificultad.
Apretar **RETURN** por default configuracion.

CONTROLLER

Sigue las instrucciones en pantalla para ajustar la velocidad del tablero.

CHARACTER FILTER

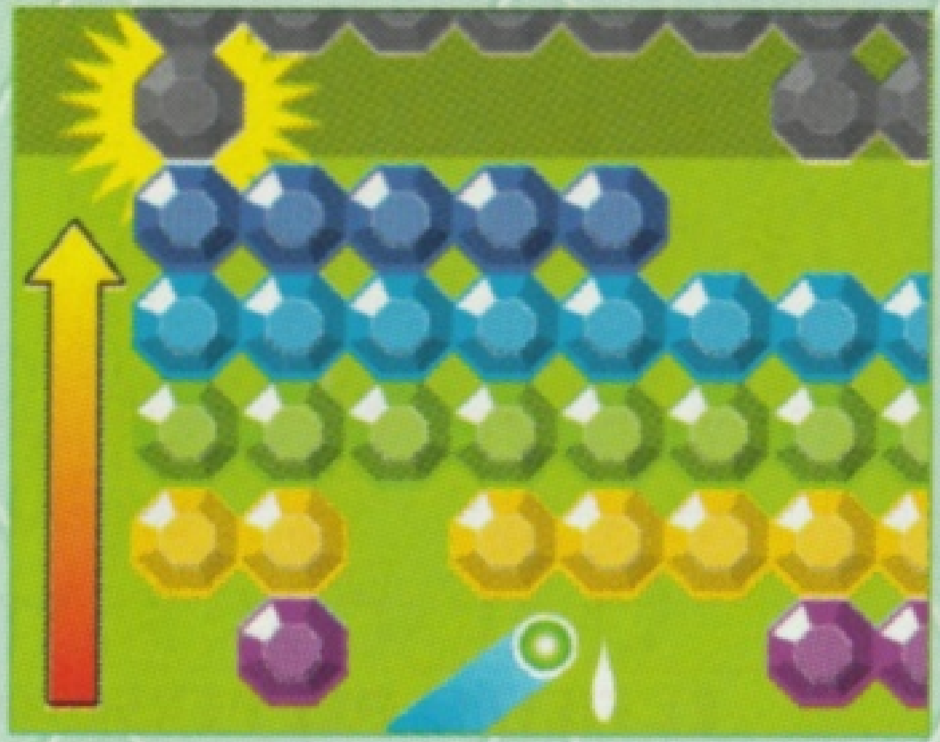
Cuando se activa la función de filtro de personaje, se puede oscurecer el fondo de la imagen, lo que te permite ver mejor la bola.

BALL CATCH

Cuando se activa esta función, se puede capturar la bola. Pulsa el botón ◎ para dispararla.

CONSEJOS

Dirigidos a los "expertos de Puchi Carat".



Estudia las piedras

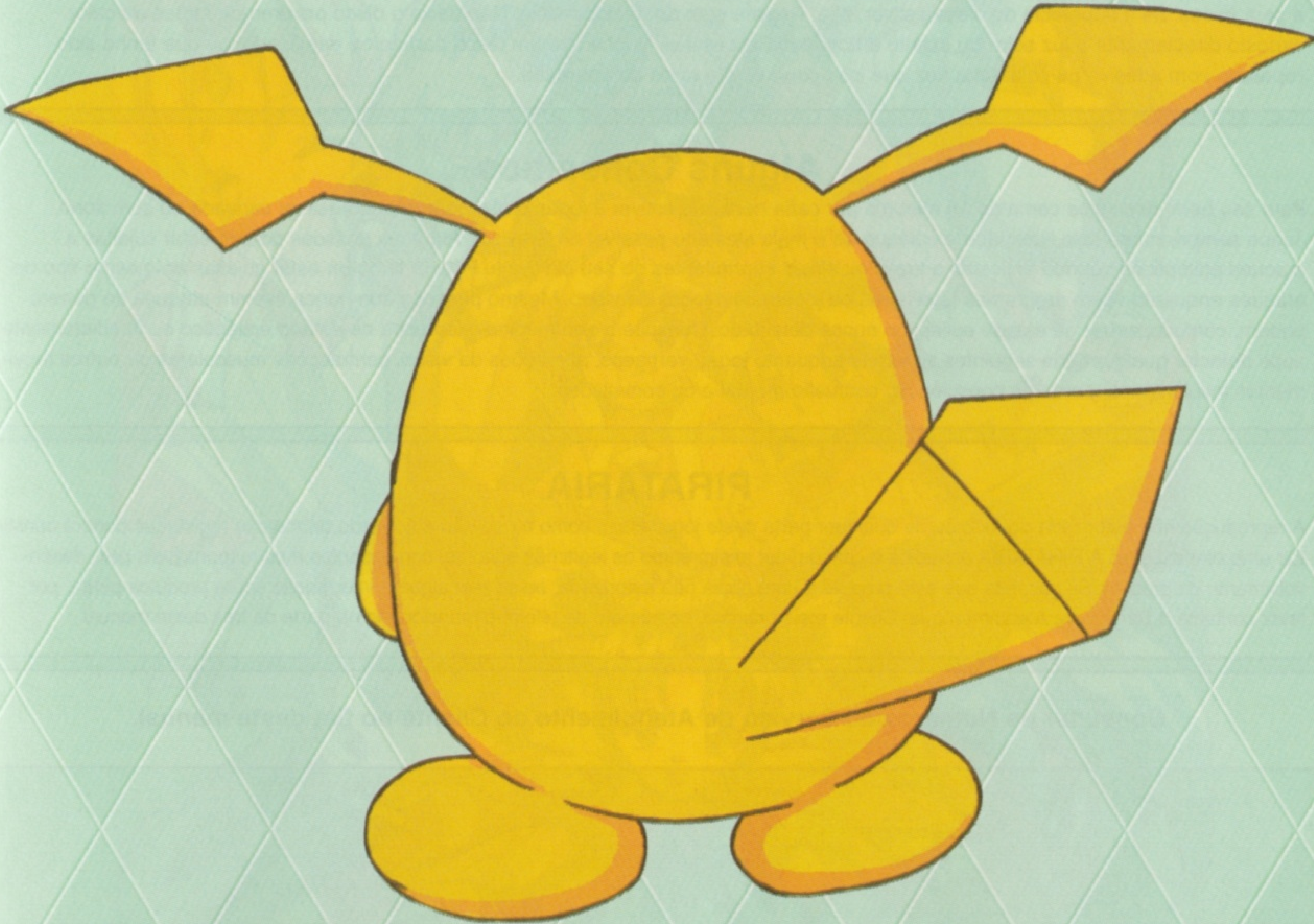
Las piedras en pantalla siguen unos modelos.
En el modo dos jugadores intenta averiguar los modelos de piedra para desarrollar una estrategia y saber en qué momento conviene hacer estallar las piedras y cuándo es mejor esperar. Esto mejorará tu tiempo de partida.
Esta técnica también te resultará útil en los modos "ataque cronometrado" y "modo rápido".

Deja caer la bola de vez en cuando

Muchos no la considerarían una técnica de gran utilidad, ya que aumenta el número de piedras. En la partida de desafío, sin embargo, si dejas caer la bola dispondrás de más piedras que mandar a tu adversario haciéndolas estallar. Considera tu potencia de ataque.
En el ataque cronometrado puedes aumentar tu velocidad consiguiendo más piedras en la pantalla.

Ángulo de disparo y modo de hacer estallar las piedras

En este juego resulta fundamental conseguir que las piedras estallen. Incluso los principiantes con mala puntería podrán golpear las piedras, si tienen en cuenta el ángulo entre el tablero y la bola.
¡Estas consideraciones te permitirán mejorar la potencia de ataque, la clasificación y la puntuación!



Precauções

Este disco contém programas para a consola de video-jogos "PlayStation®". Nunca utilize o disco em qualquer outro equipamento, uma vez que poderá danificá-lo. O disco está conforme as especificações da "PlayStation®", para o Mercado Europeu. Não pode por isso, ser usado em versões da "PlayStation®" para outros mercados. Leia cuidadosamente o manual de instruções da "PlayStation®" para assegurar a correcta utilização do disco. Quando inserir este disco na "PlayStation®", coloque-o sempre com a etiqueta para cima. Quando manusear o disco, não toque na sua superficie. Segure-o pelas extremidades. Conserve o disco limpo e sem riscos. Se a superficie do disco estiver suja, limpe-a com um tecido macio. Não deixe o disco próximo de fontes de calor, exposto directamente à luz solar ou sujeito a humidade excessiva. Nunca use um disco partido ou danificado, ou que tenha sido reparado com adesivo ou cola, uma vez que isso conduzirá a erros de operação.

Alguns Conselhos

Para seu bem, descanse cerca de 15 minutos por cada hora que estiver a jogar. Evite jogar quando estiver cansado ou com sono. Jogue sempre numa sala iluminada e coloque-se o mais afastado possível do televisor. Algumas pessoas podem estar sujeitas a ataques epilépticos quando expostas a luzes ou sinais intermitentes no seu dia-a-dia. Podem também estar sujeitas ao mesmo tipo de ataques enquanto vêem programas televisivos ou jogam com jogos de video. Mesmo pessoas que nunca tiveram ataques do género podem, contudo, sofrer de estado epiléptico nunca detectado. Consulte o seu médico caso sofra de estado epiléptico ou imediatamente após detectar qualquer dos seguintes sintomas enquanto jogar: vertigens, alterações da visão, contracções musculares ou outros movimentos involuntários, perda de consciência, confusão mental e/ou convulsões.

PIRATARIA

A reprodução não autorizada do todo ou de qualquer parte deste jogo, assim como o uso não autorizado de marcas registadas poderá constituir uma ofensa legal. A PIRATARIA prejudica o consumidor assim como os legítimos editores, comerciantes e os responsáveis pelo desenvolvimento do produto. Se suspeita que este produto é uma cópia não autorizada, ou se tem alguma informação sobre produtos-pirata, por favor contacte o Serviço de Atendimento ao Cliente mais próximo, no número de telefone mencionado na parte de trás deste manual.

Consultar os Números do Serviço de Atendimento ao Cliente no fim deste manual.

©2001 EON Digital Entertainment. Todos os direitos reservados. Para uso doméstico apenas. São proibidos a cópia não autorizada, adaptação, aluguer, empréstimo, revenda, utilização em casas de jogos, cobrança pela utilização, difusão, transmissão por cabo, apresentação pública, distribuição ou extracção deste produto ou de qualquer marca comercial ou trabalho protegido por copyright integrado neste produto. Publicado por EON Digital Entertainment. Desenvolvido por Taito Corp.

1 or 2 Player | Memory Card 1 block | Analog Control Compatible | Vibration Function Compatible | Mouse Compatible

SLES-02070

PuchiCarat™

HISTORIA.............. 143

PERSONAGENS........ 144

CONTROLADORES...... 148

MENU DO JOGO........ 151

REGRAS BASICAS DO JOGO.. 152

MODO 1 JOGADOR..... 154

MODO 2 JOGADORES.... 160

EXPLICAÇÃO DAS REGLAS..... 161

OPÇÕES........... 162

OUTROS.......... 165

SUGESTÕES.......... 166

HISTORIA

"OS SONHOS TORNAR-SE-ÃO REALIDADE SE APANHARES AS PEDRAS PRECIOSAS......"

O mundo da "Gem stone" onde a ciência e a magia coexistem. A lenda fala de 12 pedras preciosas que eram guardadas num Santuário. As pessoas rezavam para que estas pedras preciosas lhes trouxessem paz e prosperidade: acreditavam que as pedras tornavam os sonhos realidade.

Mas há 500 anos as pedras foram roubadas por ladrões e passaram para as mãos das pessoas com grandes poderes mágicos. Estas pessoas dominavam os pobres e oprimidos que tinham perdido os seus sonhos e esperanças juntamente com as pedras preciosas.

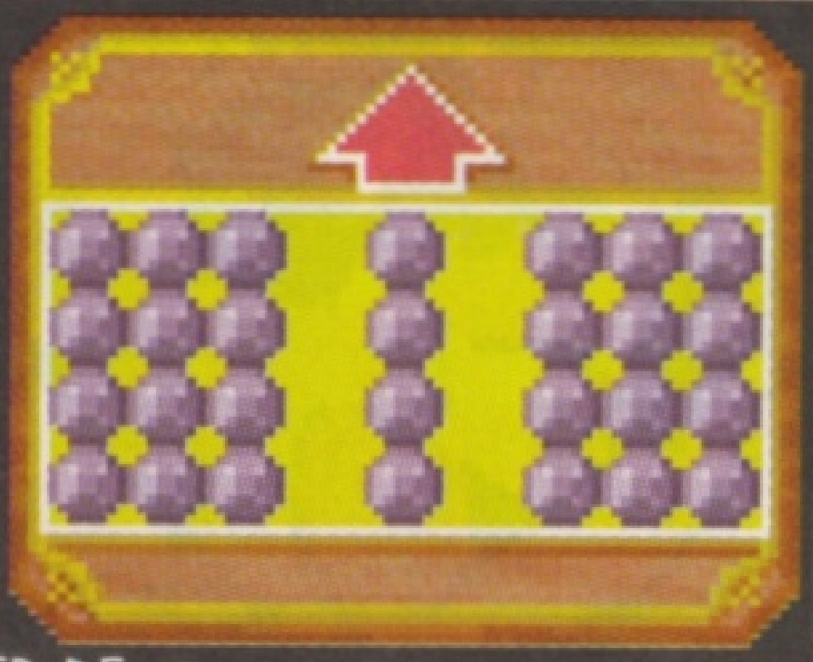
Passou muito tempo e as pedras roubadas brilham agora na posse de 12 pessoas misteriosas. Cada uma destas 12 pessoas procura possuir todas as pedras e realizar assim os seus sonhos pessoais. Algumas procuram a paz e outras o poder e o domínio.....

PERSONAGENS

GARNET

Os seus antepassados estiveram envolvidos no roubo de há 500 anos atrás. Ele é um rapaz que adora a natureza e a paz. Devido à sua lamentável herança, não gosta de mentiras e do poder. Tem 13 anos, e é da mesma idade que Shyst.

Padrão de Ataque



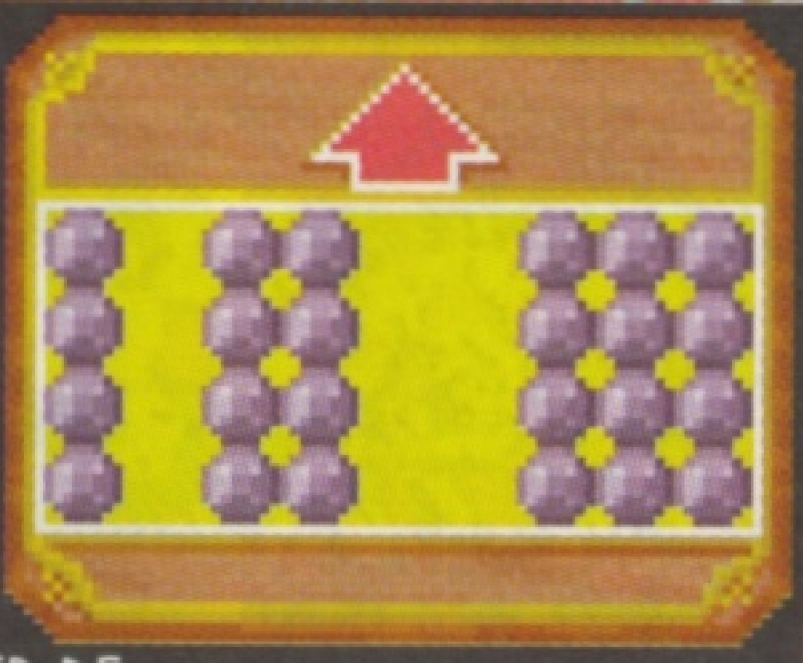
Poder de Ataque... 3 linhas de pedras

1 JANUARY GARNET

SHYST

Segunda filha da família Corandam e irmã mais nova de Sapphire. Tem uma personalidade fraca, detesta-se a ela própria. É secretamente adorada pela sua irmã mais velha e mais forte, Sapphire. Tem 13 anos.

Padrão de Ataque



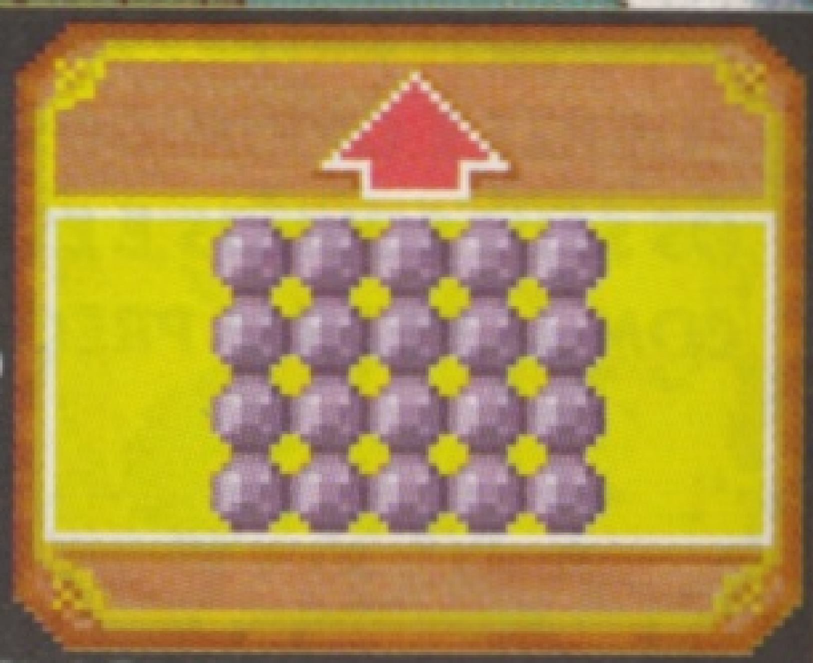
Poder de Ataque... 3 linhas de pedras

2 FEBRUARY AMETHYST

AQUA

É a primeira filha da família Berirumarine e irmã mais nova de Paz. É sempre muito elegante e está sempre a sonhar acordada. Adora coleccionar roupas e é muito orgulhosa da sua enorme colecção.
Tem 20 anos.

Padrão de Ataque



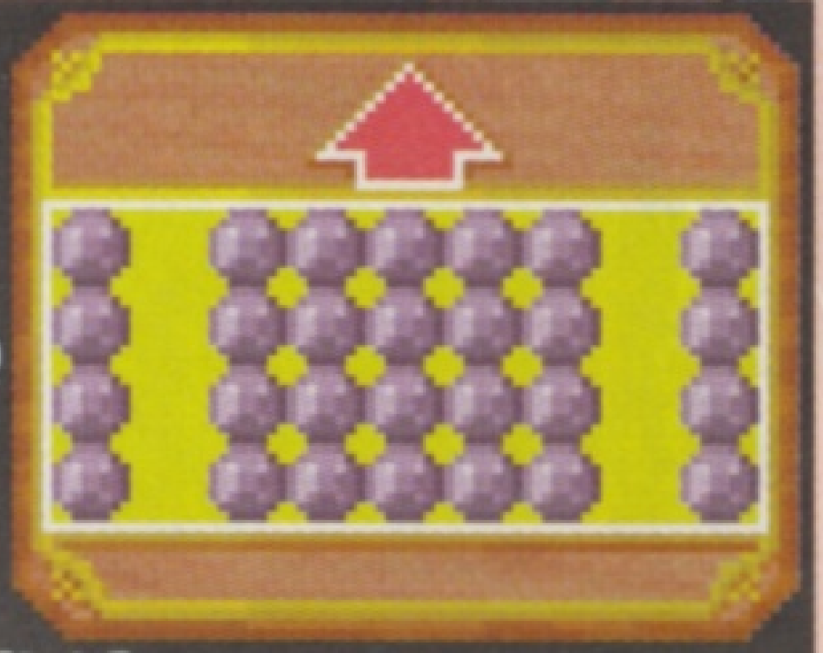
Poder de Ataque... 2 linhas de pedras

3 MARCH ACQUA MARINE

C-MOND

Era a criada da família Imitation. O filho da família adorava-a e ela agora segue-o. Tem um complexo pela sua estatura baixa. Tem 15 anos.

PADRÃO DE ATAQUE



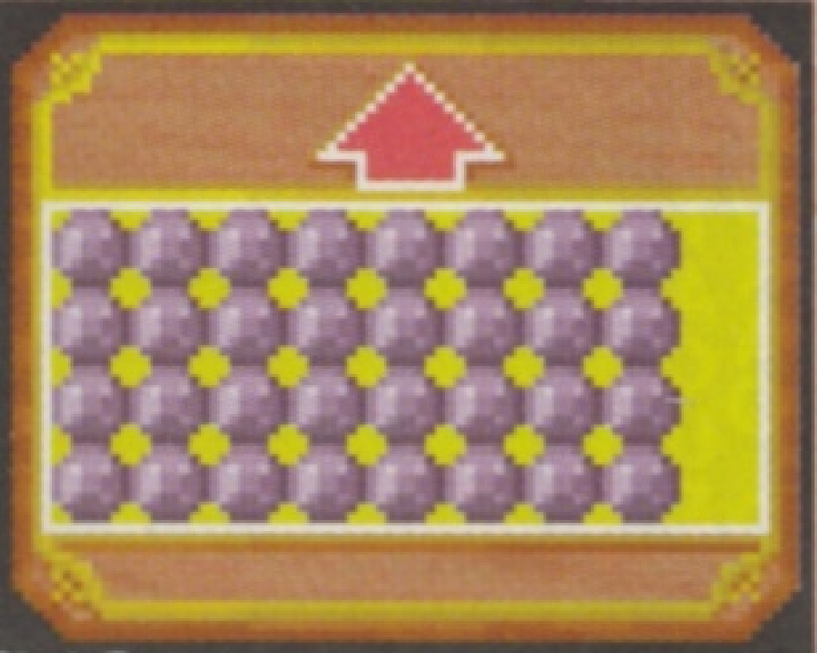
Poder de ataque... 2 linhas de pedras

4 APRIL
DIAMOND

RALD

É da família de Crom, o homem que está na base da lenda das pedras preciosas. É fanático pela ciência e pelas invenções. É um rapaz calmo e de sangue-frio se troçarem da sua ciência ou das suas invenções. Tem 11 anos.

PADRÃO DE ATAQUE



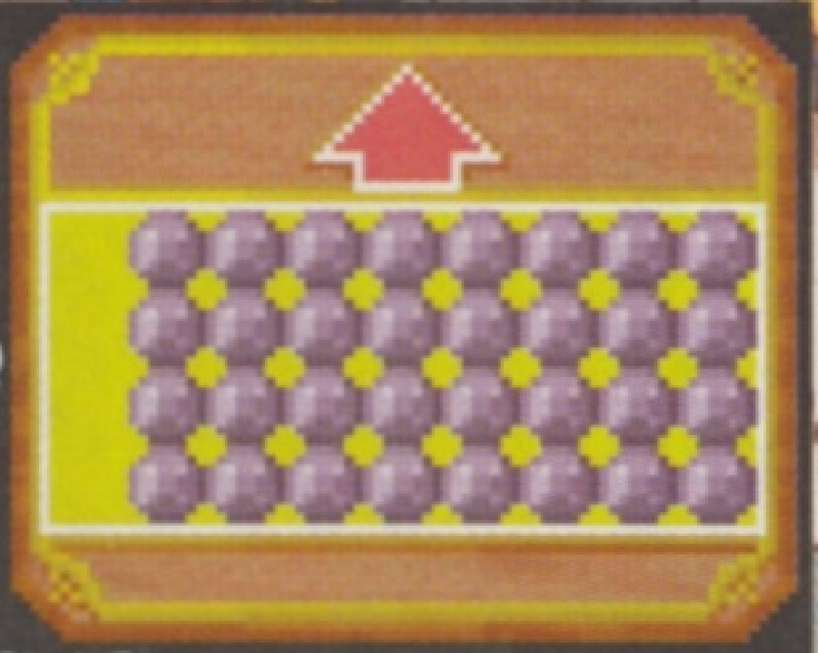
Poder de ataque... 3 linhas de pedras

5 MAY
EMERALD

PEARL & DEARL

O alegre Pearl e o calmo Dearl são gémeos. Vivem numa aldeia e têm uma farmácia. Perderam os pais muito cedo mas Pearl teve força suficiente para se orientar pelos dois. Têm 14 anos.

PADRÃO DE ATAQUE



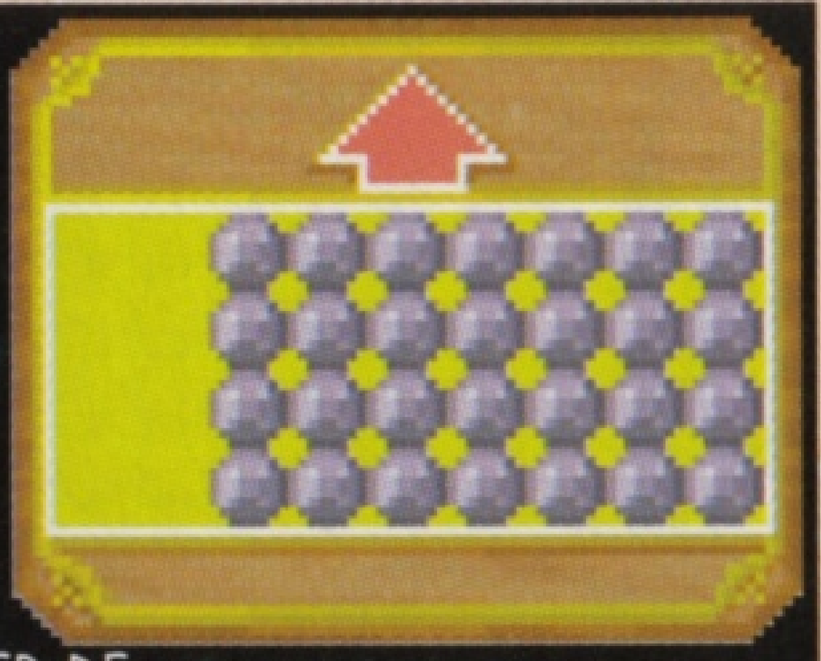
Poder de ataque... 3 linhas de pedras

6 JUNE
PEARL

BEE

Na realidade é o rico Ogust, chefe da família Corandam. Foi transformado num animal por Sapphire.
Idade desconhecida.

Padrão de Ataque



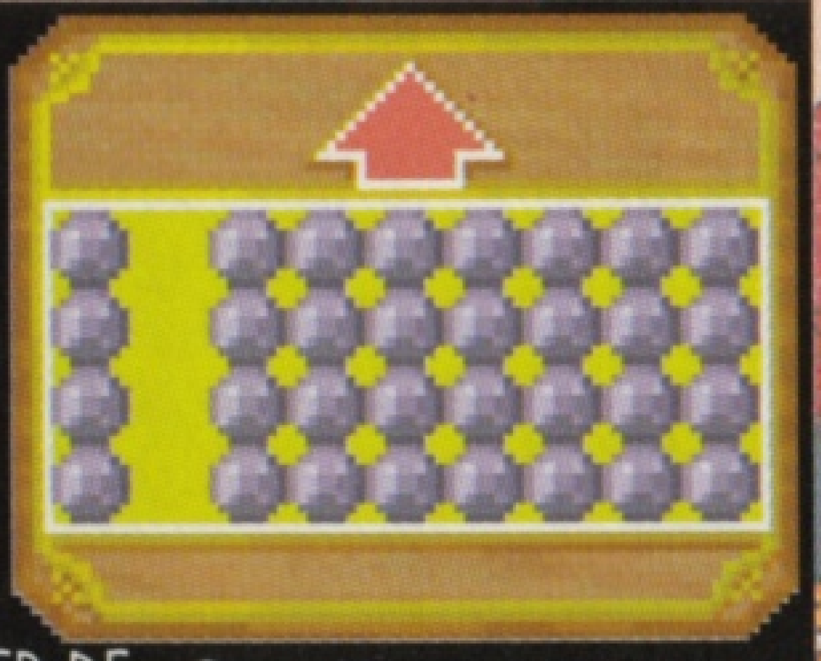
Poder de Ataque... 2 linhas de pedras

7 JULY
RUBY

PERYDOT

Esposa de Ogust Corandam. Tal como o marido, também ela foi transformada num monstro, mas não perdeu a sua natureza humana e gosta de sair à noite. Os seus passatempos são a dança e a sedução. Tem 26 anos.

Padrão de Ataque



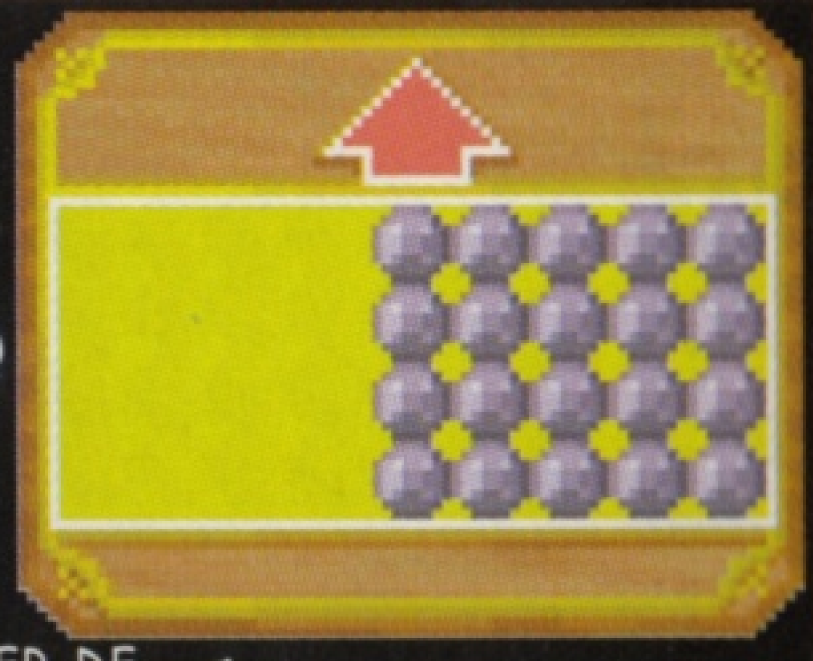
Poder de Ataque... 2 linhas de pedras

8 AUGUST
PERIDOT

SAPPHIRE

Filha mais velha da família Corandam. Leva uma vida triste dominada por uns pais ambiciosos. Conhece Paz e torna-se sua discípula. É perita em magia. Tem 19 anos.

Padrão de Ataque



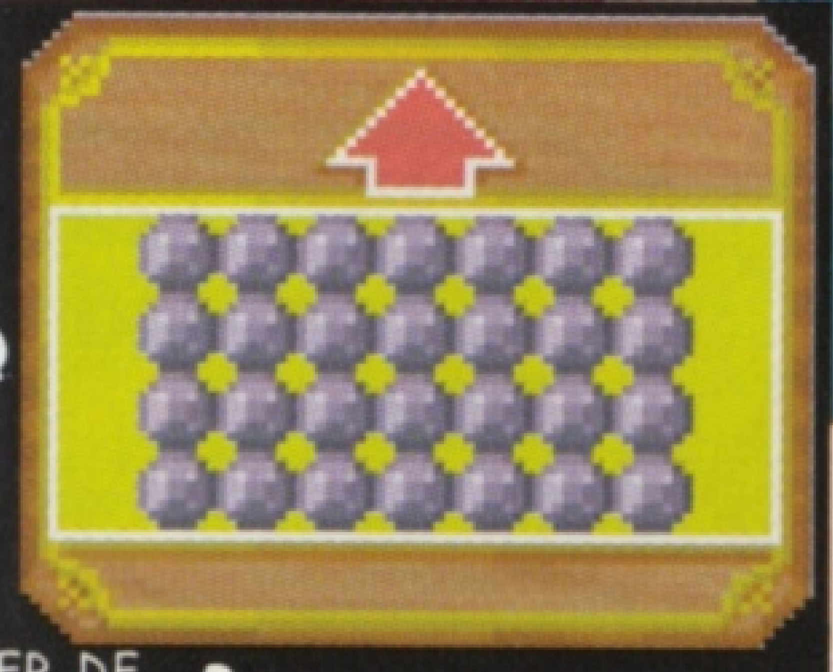
Poder de Ataque... 4 linhas de pedras

9 SEPTEMBER
SAPPHIRE

OPA

Era um oficial corrupto mas agora está a pagar o preço da sua desonestidade. As memórias de dias mais agradáveis levaram-no ao culturismo e à pregação. Um homem perturbado bastante estranho. Tem 77 anos.

Padrão de Ataque



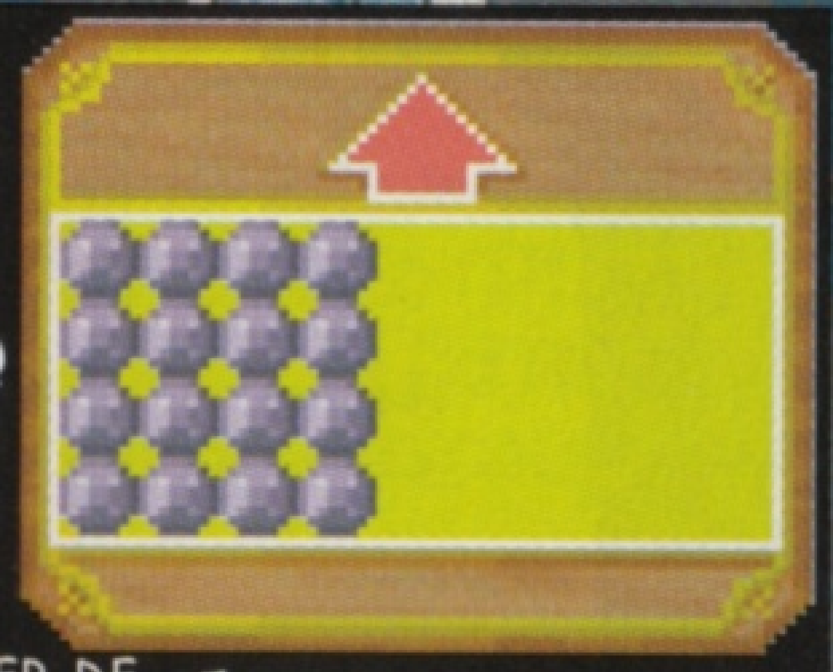
Poder de Ataque... **3 linhas de pedras**

10 OCTOBER OPAL

PAZ

É um jovem cuja ambição maior consiste em dominar o mundo através dos poderes mágicos. Quer eliminar a ciência e deixar a magia dominar. Tem 22 anos.

Padrão de Ataque



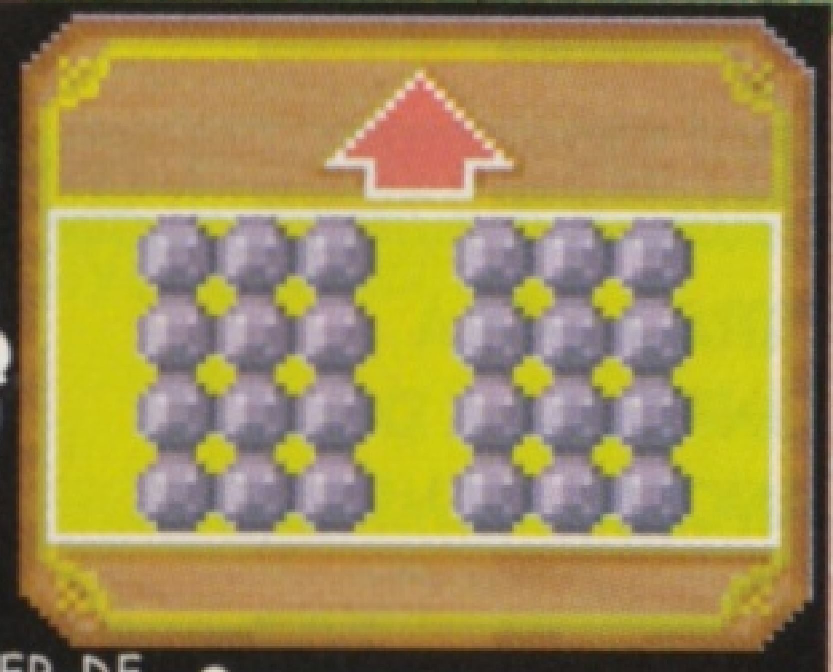
Poder de Ataque... **5 linhas de pedras**

11 NOVEMBER TOPAZ

RUCO

É uma rapariga confusa que vem de uma família complexa. O seu único amigo é o seu animal de estimação chamado KumiKumi. Ela fugiu de casa. Quer conquistar o mundo. Tem 7 anos.

Padrão de Ataque



Poder de Ataque... **2 linhas de pedras**

12 DECEMBER TURQUOISE

CONTROLADORES

* RECOMENDA-SE A NÃO SE COLOCAR OU RETIRAR PERIFÉRICOS OU CARTÕES DE MEMÓRIA ENQUANTO O APARELHO ESTIVER LIGADO.

COMANDO

BOTÕES DE DIRECÇÃO

DESLOCAM O CURSOR PARA OS LADOS
DESLOCAM O CURSOR NOS MENUS.

BOTÃO START

INICIA O JOGO
PAUSA

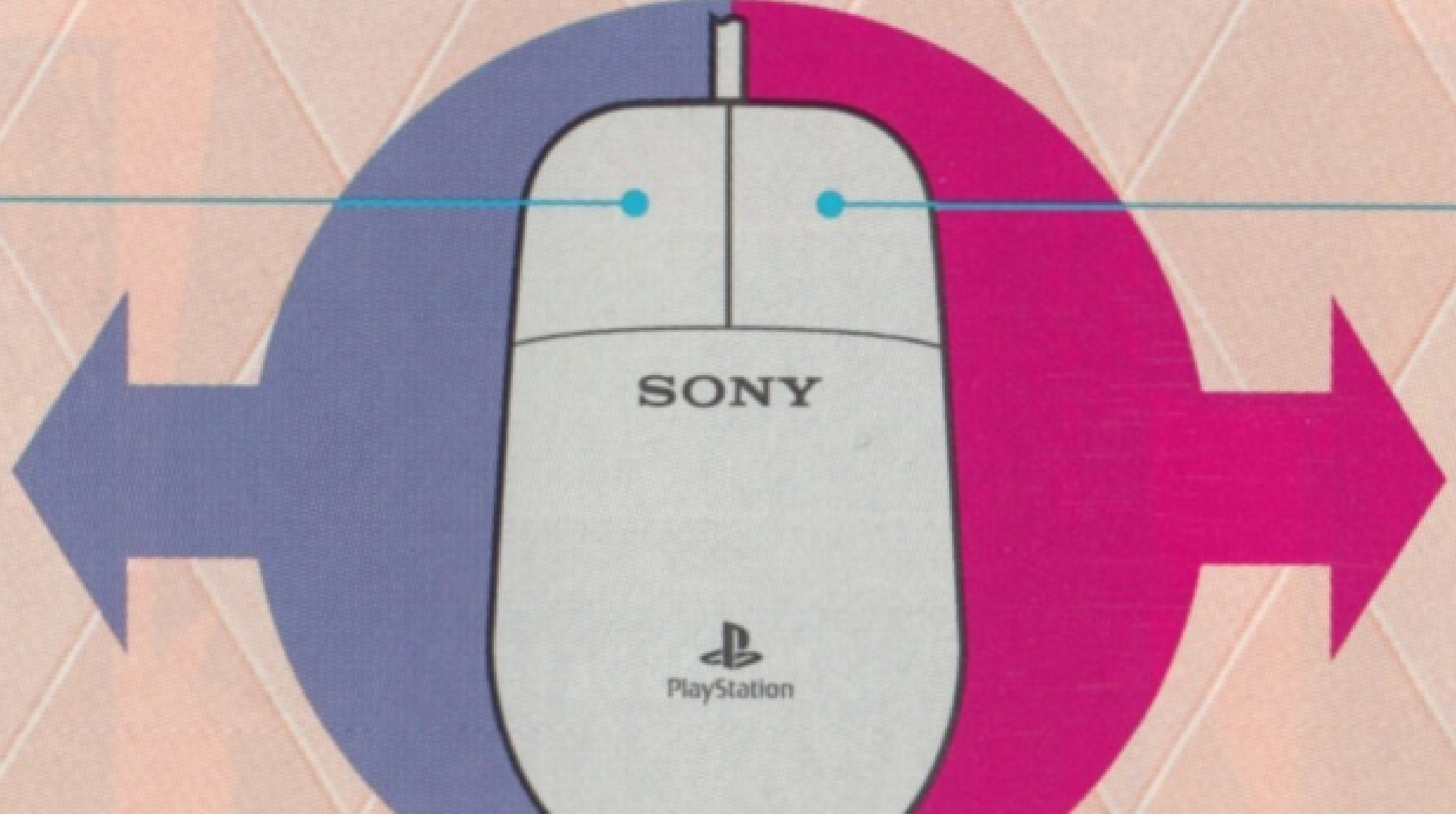
BOTÃO ◎

ATIRA BOLA
CONFIRMA DECISÃO
CANCELA MENSAGENS.

BOTÃO ▢

AUMENTA A VELOCIDADE DO CURSOR QUANDO É MANTIDA PRESSIONADA.

RATO



BOTÃO DA ESQUERDA

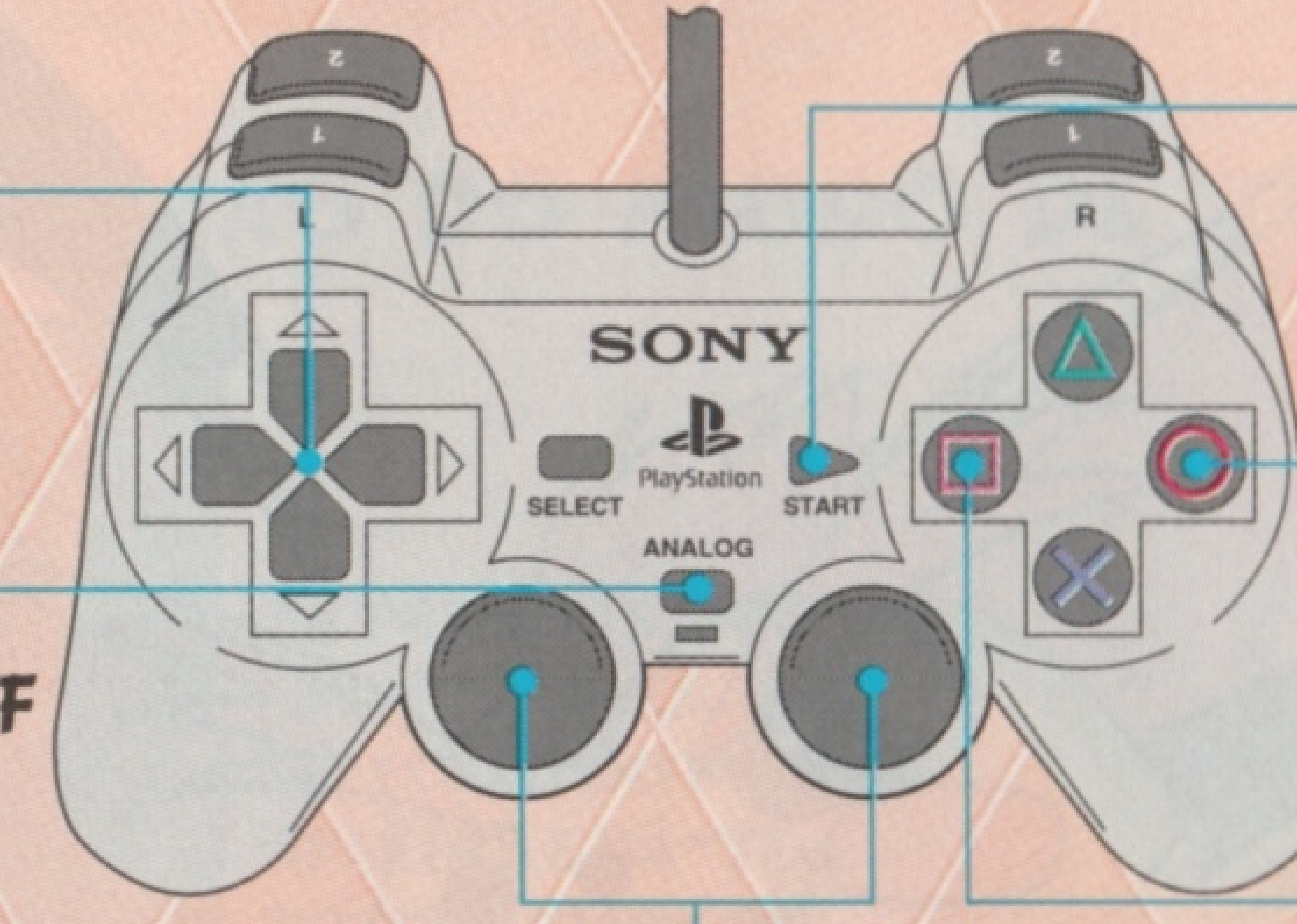
ATIRA A BOLA
CONFIRMA A DECISÃO
CANCELA MENSAGENS.

BOTÃO DA DIREITA

INICIA O JOGO
PAUSA.

*A CONFIGURAÇÃO DAS BOTÕES PODE FACILMENTE SER ALTERADA NO MENU OPÇÕES.

COMANDO ANALOGICO (DUAL SHOCK)



BOTÁOS DE DIRECÇÃO

DESLOCA O CURSOR PARA OS LADOS
DESLOCA O CURSOR NOS MENUS.

INTERRUPTOR DO MODO ANALOG (ANALOGICO)

MODO ANALÓGICO ON/OFF
(LED – RED)
FUNCIONAR COM A ALAVANCA ESQUERDA.
(LED – APAGADO)
FUNCIONAR COM AS BOTÁOS DE DIRECÇÃO.

MANIPULO DIREITO/ESQUERDO

DESLOCA O CURSOR PARA OS LADOS
DESLOCA O CURSOR NOS MENUS.

BOTÁO START

INICIA O JOGO
PAUSA

BOTÁO ◎

ATIRA BOLA
CONFIRMA DECISÃO
CANCELA MENSAGEM.

BOTÁO ▢

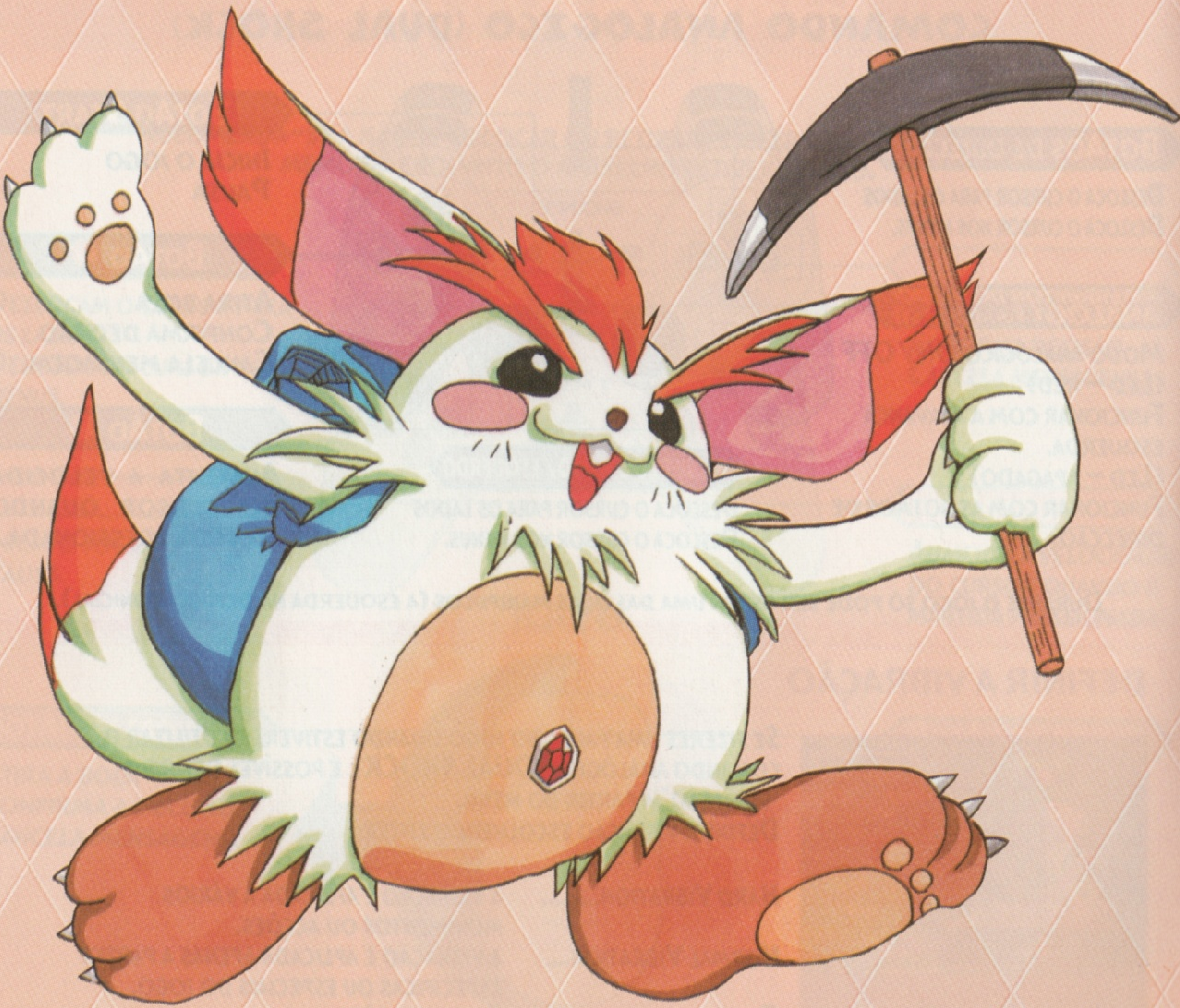
AUMENTA A VELOCIDADE DO CURSOR QUANDO É MANTIDA PRESSIONADA.

DURANTE O JOGO SÓ PODE SER USADA UMA DAS DUAS MANIPULOS (A ESQUERDA NA DEFINIÇÃO INICIAL).

DEFINIR A VIBRAÇÃO

SE FIZERES UMA PAUSA NO JOGO QUANDO ESTIVERES A UTILIZAR O COMANDO ANALÓGICO (DUAL SHOCK), É POSSÍVEL DEFINIR A "VIBRAÇÃO" A PARTIR DO MENU.
DEFINE A VIBRAÇÃO ESCOLHENDO ENTRE:

HARD VIBRATION......... A VIBRAÇÃO É APLICADA A VÁRIOS MOVIMENTOS OU ACÇÕES.
NORMAL VIBRATION.... A VIBRAÇÃO É APLICADA APENAS A PARTES ESPECÍFICAS OU ESPECIAIS DO JOGO.
OFF.............................. SEM VIBRAÇÕES.



Menu do Jogo

Selecção do Modo de Jogo

Se premires o botão "Start", o ecrã de selecção do modo aparece e dá-te a possibilidade de escolher uma das seguintes opções:

1P Play

Este modo permite-te jogar sozinho. Podes escolher entre 4 jogos.

1P Vs 2P

Podes jogar contra outro jogador (é possível impôr um handicap – uma desvantagem).

Explanation of Rules

Esta opção explica detalhadamente todas as regras básicas das partidas.

Options

Dá-te acesso às definições do jogo. Aqui é possível alterar os comandos do jogo, o som, o nível de dificuldade, o tipo de pedras e o ranking. Nesta entrada também tens acesso à cartao de memória.

REGRAS BYSICAS DO JOGO

ECRÃ DE UM JOGADOR

PEDRAS
TÊM DIFERENTES CORES E ESTÃO SITUADAS NO TOPO DO ECRÃ.

BOLA
É USADA PARA DESTRUIR AS PEDRAS.

CURSOR
É O ELEMENTO QUE O JOGADOR MOVIMENTA NO FUNDO DO ECRÃ.

CHÃO

PONTUAÇÃO
É REPRESENTADA PELA QUANTIDADE DE PONTOS ACTUAIS.

PERSONAGEM
HERÓI ESCOLHIDO PELO JOGADOR.

LINHA FINAL
O JOGO CHEGA AO FIM QUANDO AS PEDRAS ULTRAPASSAREM ESTA LINHA (SITUADA IMEDIATAMENTE ACIMA DO CURSOR).

SÃO ACRESCENTADAS MAIS PEDRAS QUANDO DEIXAS A BOLA CAIR AO CHÃO

ECRÃ DE DOIS JOGADORES

PONTOS ADQUIRIDOS
PONTOS GANHOS.

ECRÃ JOGADOR 1
LADO DO ECRÃ DO JOGADOR 1

PONTOS TRANSPORTADOS
NÚMERO DE PEDRAS A SEREM ACRESCENTADAS DEVIDO AO ATAQUE DO ADVERSÁRIO.

TOTAL DE PONTOS GANHOS
RESULTADO TOTAL DA PARTIDA (SÓ PARA O JOGADOR 2).

ECRÃ JOGADOR 2
LADO DO ECRÃ DO JOGADOR 2.

SÃO ACRESCENTADAS MAIS PEDRAS QUANDO DEIXAS A BOLA CAIR AO CHÃO

COMO JOGAR NO MODO DE 1 JOGADOR

DISPARA A BOLA COM A TECLA ◎.

ACERTA NA BOLA QUE VOLTA A CAIR DEIXANDO-A TABELAR NO CURSOR.
A BOLA IRÁ DESTRUIR AS PEDRAS.
O JOGO TERMINA QUANDO AS PEDRAS ULTRAPASSAREM A LINHA LIMITE.

USA O CURSOR PARA ACERTAR NA BOLA!

COMO JOGAR NO MODO DE 2 JOGADORES

DISPARA A BOLA COM A TECLA ◎.

UTILIZANDO O CURSOR, ACERTA NA BOLA QUE VOLTA PARA TRÁS.
DESTRÓI AS PEDRAS COM A BOLA.

USA O CURSOR PARA ACERTAR NA BOLA!

AO DESTRUÍRES AS TUAS PEDRAS É POSSÍVEL ACRESCENTAR OUTRAS NO ECRÃ DO TEU ADVERSÁRIO.
QUANTAS MAIS PEDRAS DESTRUÍRES, MAIS SERÃO ACRESCENTADAS NO ECRÃ DAQUELE.

ATACA DESTRUINDO AS PEDRAS!

O JOGADOR QUE DEIXAR PRIMEIRO AS PEDRAS ULTRAPASSAREM A LINHA LIMITE, PERDE.

PERDES SE ULTRAPASSARES A LINHA LIMITE!

MODO 1 JOGADOR

A SELECCÃO PARA APENAS UM JOGADOR

SE ESCOLHERES "I JOGADOR" NO ECRÃ DE SELECÇÃO DE MODO, PODES OPTAR PELOS SEGUINTES TIPOS DE JOGO:

TRIAL MODE

É UM JOGO QUE AVALIA O NÍVEL DE HABILIDADE DO JOGADOR.

STORY MODE

É POSSÍVEL DESFRUTAR DA HISTÓRIA DE CADA PERSONAGEM ENQUANTO SE JOGA A PARTIDA.

TIME ATTACK

JOGO COM TEMPO LIMITADO PARA DESTRUIR AS 50 LINHAS DE PEDRAS.

RAPID MODE

MODO QUE TE DEIXA IR DESTRUINDO PEDRAS SEM LIMITES.

TRIAL MODE

ESCOLHE A DIFICULDADE.

CADA NSVEL ESTY DIVIDIDO EM 3 SUBNSVEIS

PODE SER ULTRAPASSADO QUANDO FOREM DESTRUÍDAS 100 LINHAS DE PEDRAS. DEPOIS DE PASSARES ESTA FASE, PODES ESCOLHER O NÍVEL SEGUINTE .

(LEVEL 1-3)

PODE SER ULTRAPASSADO QUANDO FOREM DESTRUÍDAS 200 LINHAS DE PEDRAS. DEPOIS DE PASSARES ESTA FASE, PODES SELECCIONAR O NÍVEL SEGUINTE.

(LEVEL 1-3)

PODE SER ULTRAPASSADO QUANDO FORAM DESTRUÍDAS 300 LINHAS DE PEDRAS. DEPOIS DE PASSARES ESTA FASE, PODES SELECCIONAR O NÍVEL SEGUINTE

(LEVEL 1-3)

QUANDO TERMINARES O JOGO, É APRESENTADO O ECRÃ DO RANKING

ECRÃ DO RANKING

*AS MELHORES PONTUAÇÕES PODEM SER ARMAZENADAS NA PLACA DE MEMÓRIA

NUMBER OF LINES
NÚMERO DE LINHAS DE PEDRAS DESTRUÍDAS.

TIME
TEMPO GASTO.

HIGHEST DROP
NÚMERO MÁXIMO DE PEDRAS DESTRUÍDAS DE UMA SÓ VEZ.

HIGHEST SCORE

*O MELHOR RESULTADO DE SEMPRE SÓ APARECE QUANDO TERMINAR O JOGO.

RANKING
POSIÇÃO NO RANKING - TABELA DE MELHORES PONTUAÇÕES.

LARGEST CONTINUOUS HIT
NÚMERO MÁXIMO DE PEDRAS DESTRUÍDAS SUCESSIVAMENTE NUM TIRO.

PERFECT SCORES
NÚMERO DE VEZES QUE CONSEGUISTE O "TUDO DESTRUÍDO".

HIGHEST RECORD THIS ROUND - MÁXIMO ATINGIDO NESTA PARTIDA.

STORY MODE

PODES DESFRUTAR DA HISTÓRIA DE CADA PERSONAGEM!!

ANTES DE MAIS, ESCOLHE O JOGO QUE QUERES JOGAR.

PRACTICE
O cursor é grande.
3 partidas ao todo.

ARCADE
Pode-se ver o fim quando completares as 11 voltas.

ORIGINAL
Podes definir opções como o padrão de ataque e a ordem de combate do outro jogador.
11 partidas ao todo.

PRACTICE / ARCADE

O JOGO EVOLUI DA SEGUINTE MANEIRA:

SELECÇÃO DO JOGADOR

É escolhida a personagem desejada.

DEMO DA HISTÓRIA

Aparece uma conversa entre as personagens

JOGAR CONTRA O COMPUTADOR

Só há uma tentativa. Se ganhares, jogas contra o próximo opositor. O jogo termina se perderes, mas também é possível continuar.

ORIGINAL

No modo Original, as opções do jogo podem ser definidas.

Selecção do opositor

Depois de escolheres a tua personagem, é possível escolher o opositor. O final muda dependendo do opositor que escolheres.

Alteração do padrão de ataque

É possível alterar o padrão de ataque depois de ganhar contra o opositor e obter a pedra preciosa.

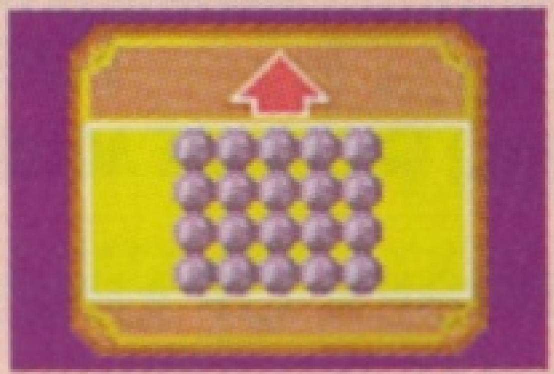
Jogar contra o computador

Só há uma tentativa. Se ganhares, ficas com a pedra preciosa do opositor e podes escolher o padrão de ataque para a próxima partida.

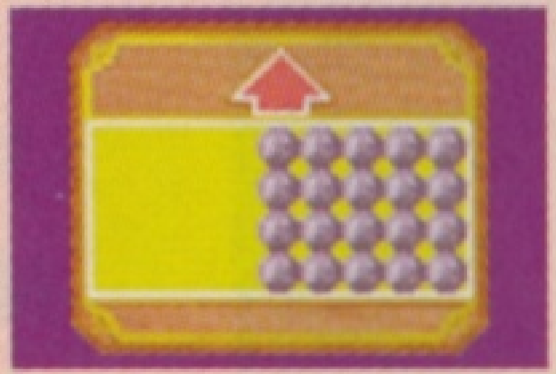
SOBRE O PADRÃO DE ATAQUE...

Padrão de ataque do jogador

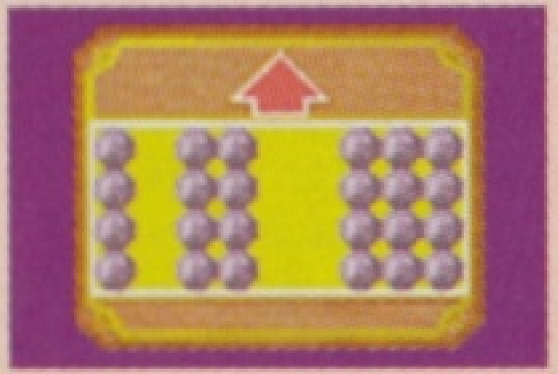
Isto refere-se a "como mandar as pedras ao opositor" no ecrã daquele depois de teres destruído as tuas pedras. Cada personagem tem o seu próprio padrão de ataque.



Tipo 1: As pedras caem do centro.



Tipo 2: As pedras caem de um lado.



Tipo 3: As pedras são espalhadas à toa.

TIME ATTACK

TENTA FAZER O MELHOR TEMPO!

CONSEGUES O PRIMEIRO LUGAR EM TODAS AS COMPETICÕES?

SELECÇÃO DA CORRIDA

A CORRIDA PODE SER SELECCIONADA. A DIFICULDADE DO JOGO AFECTA O COMPRIMENTO DO CURSOR E A VELOCIDADE A QUE AS PEDRAS CAEM NA LINHA.

COMEÇAR A ATACAR

DESTRÓI AS PEDRAS O MAIS RÁPIDO POSSÍVEL.

RESULTADOS

O JOGO TERMINA QUANDO TIVERES DESTRUÍDO TODAS AS 50 LINHAS DE PEDRAS.

COMO LER O ECRÃ

BEST TIME
MELHOR TEMPO ATÉ AO MOMENTO

TIME
TEMPO GASTO ATÉ AGORA

NUMBER OF LINES
LINHAS DESTRUÍDAS ATÉ AGORA

ELAPSED TIME
TEMPO GASTO PARA COMPLETAR CADA CONJUNTO DE 10 LINHAS

RAPID MODE

DESTRHI APENAS AS PEDRAS!

PODES MUDAR PARA UM JOGO TIPO "CONTAGEM DECRESCENTE" USANDO AS OPÇÕES.

INÍCIO DO JOGO

A PARTIR DAQUI É PRECISO DESTRUIR AS PEDRAS...

RESULTADOS

QUANDO O JOGO TIVER TERMINADO, O NÚMERO DE LINHAS COMPLETADAS ATÉ ENTÃO APARECE.

COMO LER O ECRÃ

HIGHEST NUMBER OF LINES

A MELHOR PONTUAÇÃO ATÉ AGORA

TIME

TEMPO GASTO ATÉ AGORA

NUMBER OF LINES

LINHAS DESTRUÍDAS ATÉ AGORA

MODO 2 JOGADORES

PARA JOGAR NESTE MODO SÃO NECESSÁRIOS 2 COMANDOS.

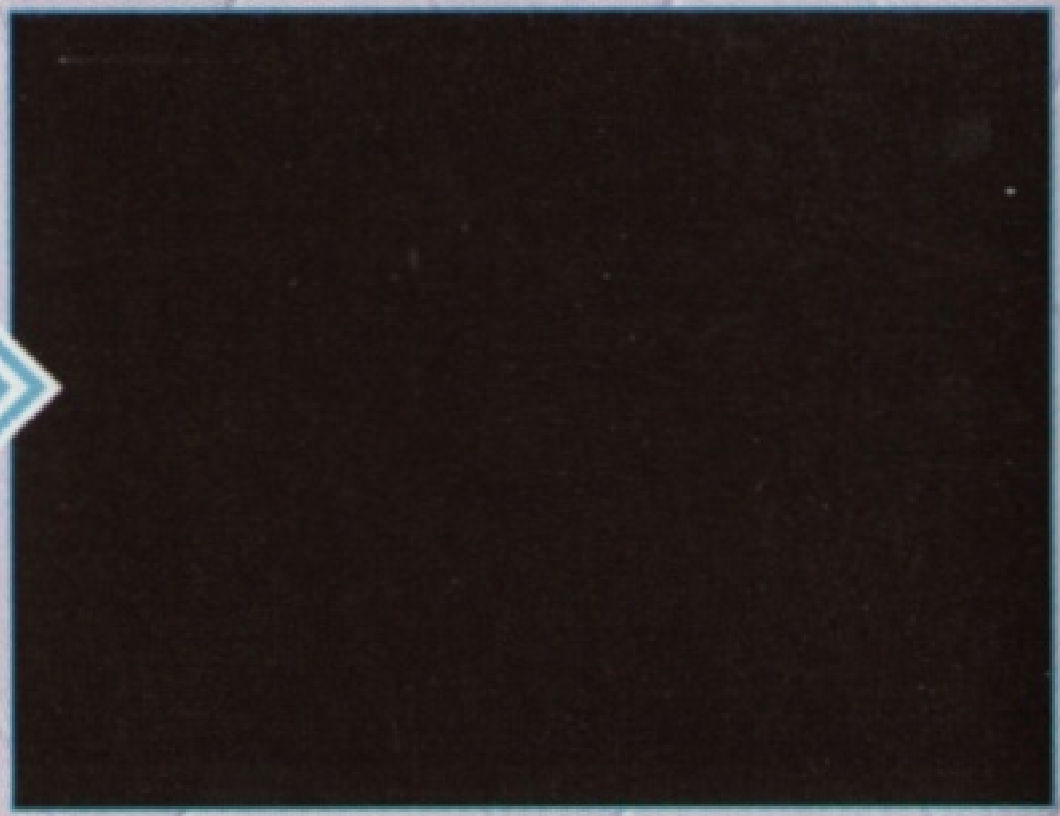
UMA DAS SUAS CARACTERÍSTICAS É A POSSIBILIDADE DE DEFINIR UMA DESVANTAGEM (HANDICAP) NO COMPRIMENTO DO CURSOR E NO PODER DE ATAQUE.

DIFFICULTY – SELECÇÃO DA PERSONAGEM

DIFFICULTY – ESCOLHA DAS DUAS PERSONAGENS PARA JOGAR. O NÍVEL DE DE DIFICULDADE IRÁ AFECTAR A VELOCIDADE A QUE AS PEDRAS CAEM. ESCOLHE 2 PERSONAGENS PARA JOGAR.

DEFINIÇÃO DA DESVANTAGEM (HANDICAP)–

DEFINE UMA DESVANTAGEM SELECCIONANDO O TAMANHO DO CURSOR E ALTERANDO O PODER DE ATAQUE QUE CONTROLA O NÚMERO DE PEDRAS ENVIADAS PARA O LADO DO OPOSITOR.



GANHAR

O PRIMEIRO A GANHAR TODAS AS PARTIDAS NECESSÁRIAS, VENCE. O NÚMERO DE PARTIDAS PODE SER DEFINIDO NO MENU DAS OPÇÕES.

SOBRE O PODER DE ATAQUE DAS PERSONAGENS...

DURANTE O JOGO, A QUANTIDADE DE PEDRAS QUE SÃO ENVIADAS PARA O ECRÃ DO OPOSITOR É DEFINIDA DA SEGUINTE MANEIRA:

NÚMERO DE LINHAS DE PEDRAS
*** PODER DE ATAQUE DA PERSONAGEM**

NÃO É VERDADE QUE A PERSONAGEM COM O MAIOR PODER DE ATAQUE É SEMPRE A MAIS FORTE.

5 PEDRAS   1 PEDRA

EXPLICAÇÃO DAS REGRAS

ECRÃ DE EXPLICAÇÃO DAS REGRAS

PLAYER CONTROLS
ESTA OPÇÃO EXEMPLIFICA AS ACÇÕES QUE O JOGADOR PODE EFECTUAR DENTRO DA ÁREA DE JOGO.

BASIC RULES
EXPLICA AS REGRAS ESSENCIAIS DO JOGO.

EXPLANATION OF STONE CLUSTERS
A TÉCNICA DO ROMPIMENTO DAS PEDRAS É EXPLICADA.

EXPLANATION OF STONES
EXPLICA OS TIPOS DE PEDRAS E A SUA EFICÁCIA.

VS MODE RULES
EXPLICAÇÃO BÁSICA DA DISPUTA ENTRE DOIS JOGADORES

EXIT
VOLTA AO MENU PRINCIPAL.

TIPOS DE PEDRAS

NORMAL STONE (6 COLOURS + 1)
PEDRA BÁSICA QUE É DESTRUÍDA QUANDO ATINGIDA UMA VEZ.

HARD STONE
PRECISA DE SER ATINGIDA 2 VEZES PARA SER DESTRUÍDA.

HINDRANCE STONE
IMPOSSÍVEL DE DESTRUIR.

SHINING STONE (6 COLOURS)
DESTRÓI AS PEDRAS DA MESMA COR DA PEDRA BRILHANTE.

ALL CLEAR STONE
QUANDO ATINGIDA, TODAS AS PEDRAS QUE ESTÃO NO ECRÃ SÃO DESTRUÍDAS.

OPCÕES

ESCOLHA AS DEFINIÇÕES DO JOGO

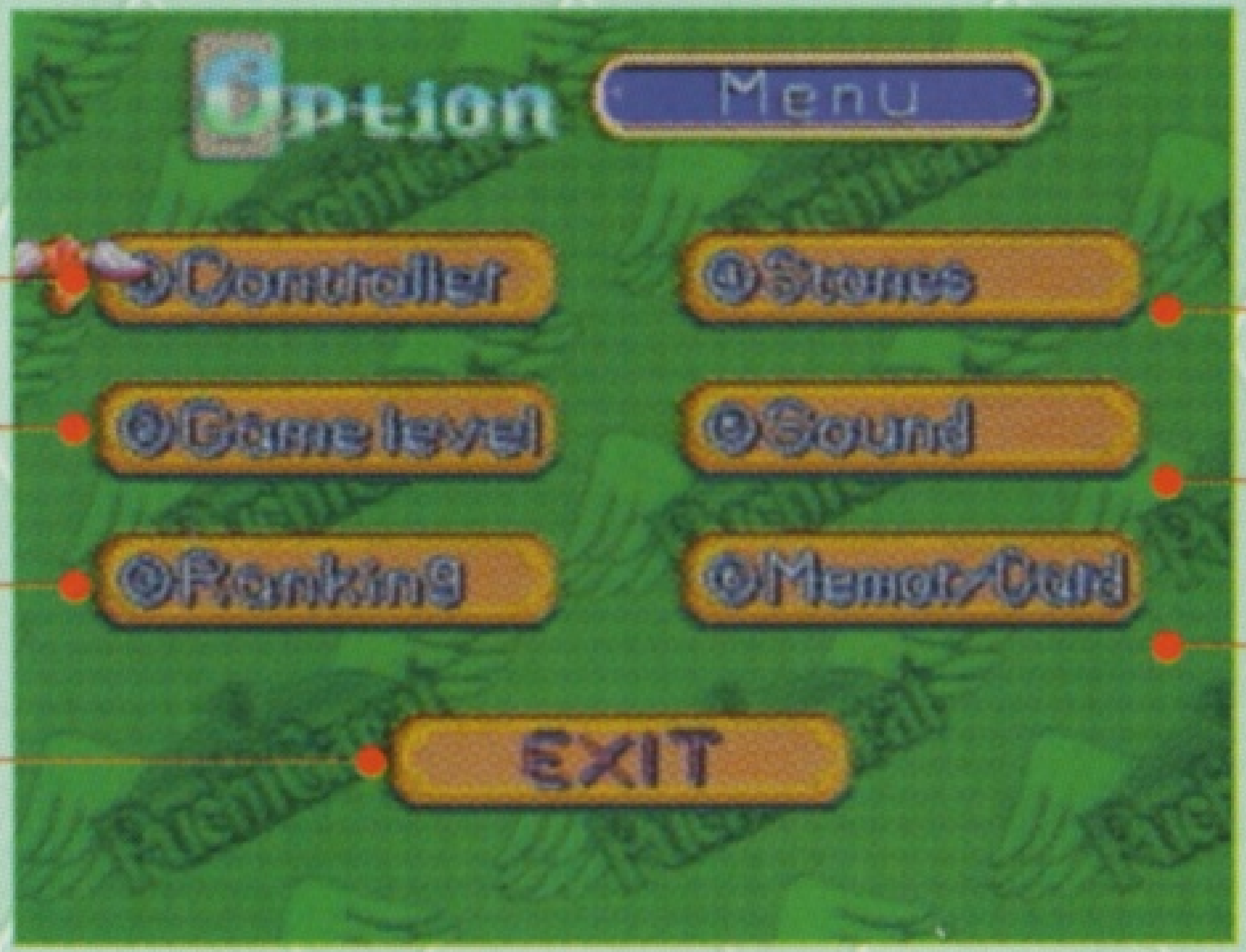
ECRÃ DE OPCÕES

CONTROLLER
AQUI É POSSÍVEL ALTERAR AS TECLAS UTILIZADAS NO JOGO.

GAME LEVEL
ESTA OPÇÃO PERMITE DETERMINAR A DIFICULDADE DO JOGO.

RANKING
MOSTRA AS PONTUAÇÕES MAIS ELEVADAS.

EXIT
VOLTA AO ECRÃ DE SELECÇÃO DO MODO DE JOGO



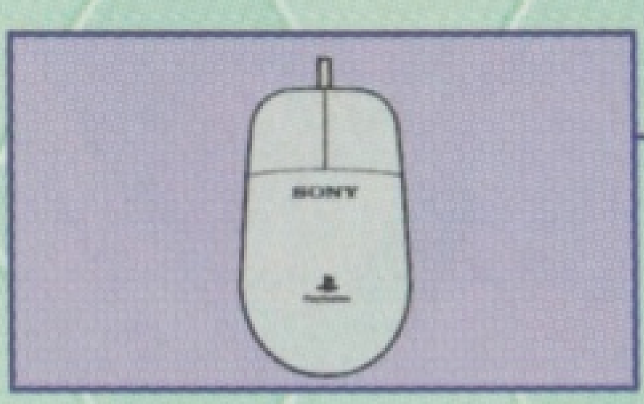
STONES
REPRESENTA A OPORTUNIDADE DE ALTERAR O DESENHO DAS PEDRAS.

SOUND
POSSIBILITA O VOLUME DA MÚSICA E DOS EFEITOS SONOROS.

MEMORY CARD
PERMITE O ACESSO À CARTAO DE MEMÓRIA.

COMO DEFINIR AS OPCÕES

COMANDO E COMANDO ANALÓGICO (DUAL SHOCK)
BOTÕES DE DIRECCAO.....USADAS PARA SELECCIONAR AS OPÇÕES
BOTÃO DE DISPARAR..........ALTERA A OPÇÃO / CONFIRMA A ESCOLHA.



RATO
MOVIMENTO.......USADO PARA SELECCIONAR AS OPÇÕES ESQUERDA / DIREITA
BOTÃO................ALTERA A OPÇÃO / CONFIRMA A ESCOLHA

CONTROLLER

Podes personalizar os botões do controlador.

Cursor movement................. Permite definir o comando de movimento do cursor.
Ball launch............................. Pressione o botão que vai lançar a bola.
Cursor acceleration............ Escolha do botão que vai acelerar o cursor.

Se quiseres usar a manipulo esquerdo / direito do comando, prime o botão do comando **ANALÓGICO. (LED: RED)**

GAME LEVEL

Podes definir a dificuldade do jogo e as funções especiais.

Difficulty.................. Permite seleccionar entre 4 níveis, de fácil a muito difícil.
Ball speed.................. No modo "Original", a velocidade da bola não se altera. No modo "Arcade", a velocidade pode-se alterar.
Simple select............. Quando está "On", a leitura dos dados das personagens torna-se mais rápida.
VS Round.................... Altera o número de partidas no modo de 2 jogadores
Rapid mode timing.... Altera o tempo acrescentado a este modo (em que há um tempo limite de 8 fases).

RANKING

Permite ver os melhores resultados

Entre 4 possíveis, podes seleccionar o tipo de Ranking que queres ver.
Em cada ecrã do Ranking, é possível ver a classificação de outros níveis usando as teclas usadas para o movimento do cursor. Para voltar ao ecrã do menu do Ranking, usa a tecla de disparar.

STONES

Escolhe 1 entre 5 tipos de pedras diferentes para usar no jogo.

Escolhe o desenho de pedra que mais gostas e altera-o usando a tecla de disparar.

SOUND

Definir o volume

Music Volume .... Define o volume da música do jogo.
Sound effects............. Define os efeitos sonoros
Sound .... Define o som Estéreo / Mono

MEMORY CARD

Procede à gravação ou recuperação de dados

Verifique se existe espaço suficiente no seu cartão de memória antes de iniciar o jogo.

Load..........Lê os dados da placa de memória
Save...........Escreve dados na placa de memória

Podes gravar na placa de memória os resultados dos jogos, as pontuações mais altas e as definições das opções.
É aconselhável gravar o jogo de vez em quando.

OUTROS

A ENTRADA "OPTIONS" NÃO É A ÚNICA A PODER DEFINIR OPÇÕES DE JOGO, POIS TAMBÉM É POSSÍVEL DEFINIR OUTRAS FUNÇÕES.

MENU DURANTE A PAUSA

QUANDO FIZERES UMA PAUSA, APARECE UM MENU COM AS SEGUINTES OPÇÕES:

EXIT
VOLTAR AO JOGO QUE ESTAVAS A JOGAR.

CONTROLLER
POSSIBILITA A DEFINIÇÃO DA VELOCIDADE DO CONTROLADOR.

BALL CATCH
PERMITE SEGURAR A BOLA

END OF GAME
SAI DO JOGO QUE ESTAVAS A JOGAR E VOLTA AO ECRÃ DE TÍTULO.

SCREEN POSITION
REGULA A POSIÇÃO DO ECRÃ.

CHARACTER FILTER
REDUZ O BRILHO DO FUNDO DA PERSONAGEM

VIBRATION
(APENAS PARA O COMANDO ANALOGICO (DUAL SHOCK))
REGULA A VIBRAÇÃO.

SCREEN POSITION

ESCOLHE A DIRECÇÃO QUE QUERES AJUSTAR E MOVIMENTA O ECRÃ DE MODO A QUE POSSA SER VISTO FACILMENTE. SELECCIONE **RETURN** PARA VOLTAR AO ESTADO INICIAL.

CONTROLLER

SEGUE AS INSTRUÇÕES DO ECRÃ PARA AJUSTAR A VELOCIDADE DO QUADRO

CHARACTER FILTER

QUANDO ESTÁ "ON", O FUNDO PODE-SE ESCURECER, PERMITINDO-TE VER MELHOR A BOLA

BALL CATCH

QUANDO ESTÁ "ON", A BOLA PODE SER APANHADA. PRIME A BOTÃO ◎ PARA DISPARAR A BOLA

SUGESTÕES

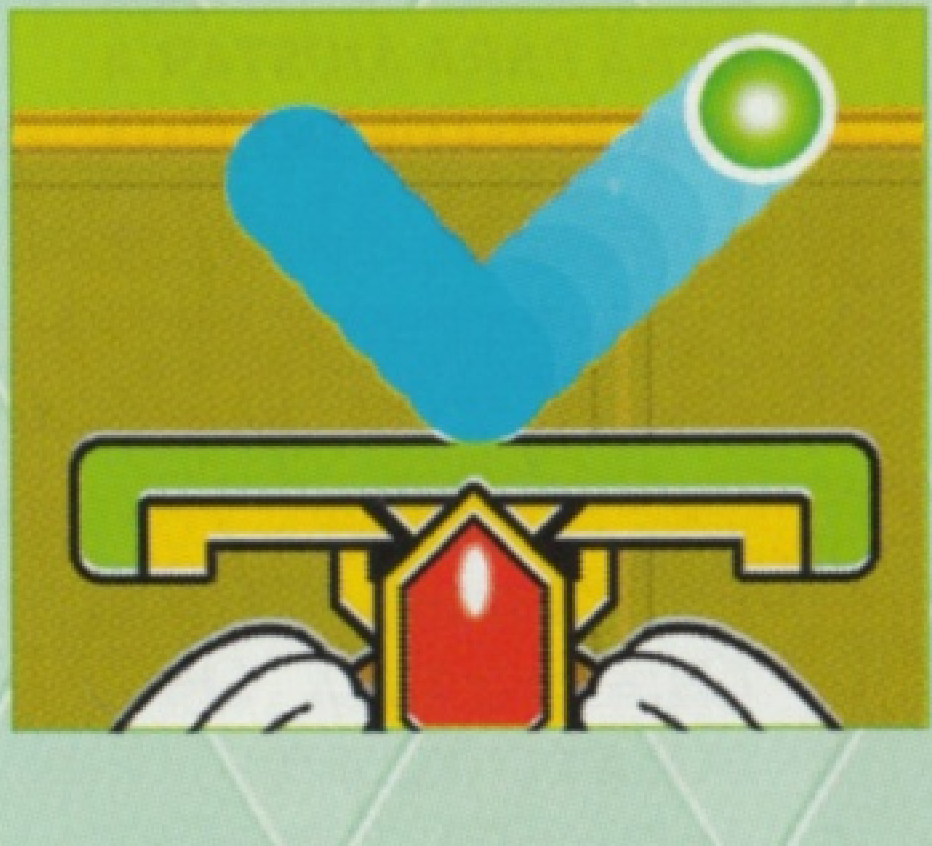
(PARA SER UM DOS "PERITOS DO PUCHI CARAT")

ESTUDAR AS PEDRAS

EXISTEM PADRÕES PARA AS PEDRAS NO ECRÃ. QUANDO ESTÁ NO MODO DE 2 JOGADORES, É POSSÍVEL APRENDERES OS PADRÕES E DESENVOLVER UMA ESTRATÉGIA DE QUANDO QUEBRAR AS PEDRAS OU AFASTARES-TE.
ISTO IRÁ MELHORAR O TEU TEMPO DE JOGO.
ESTA TÉCNICA PODE TAMBÉM SER ÚTIL PARA OS MODOS "ATTACK TIME" E "RAPID".

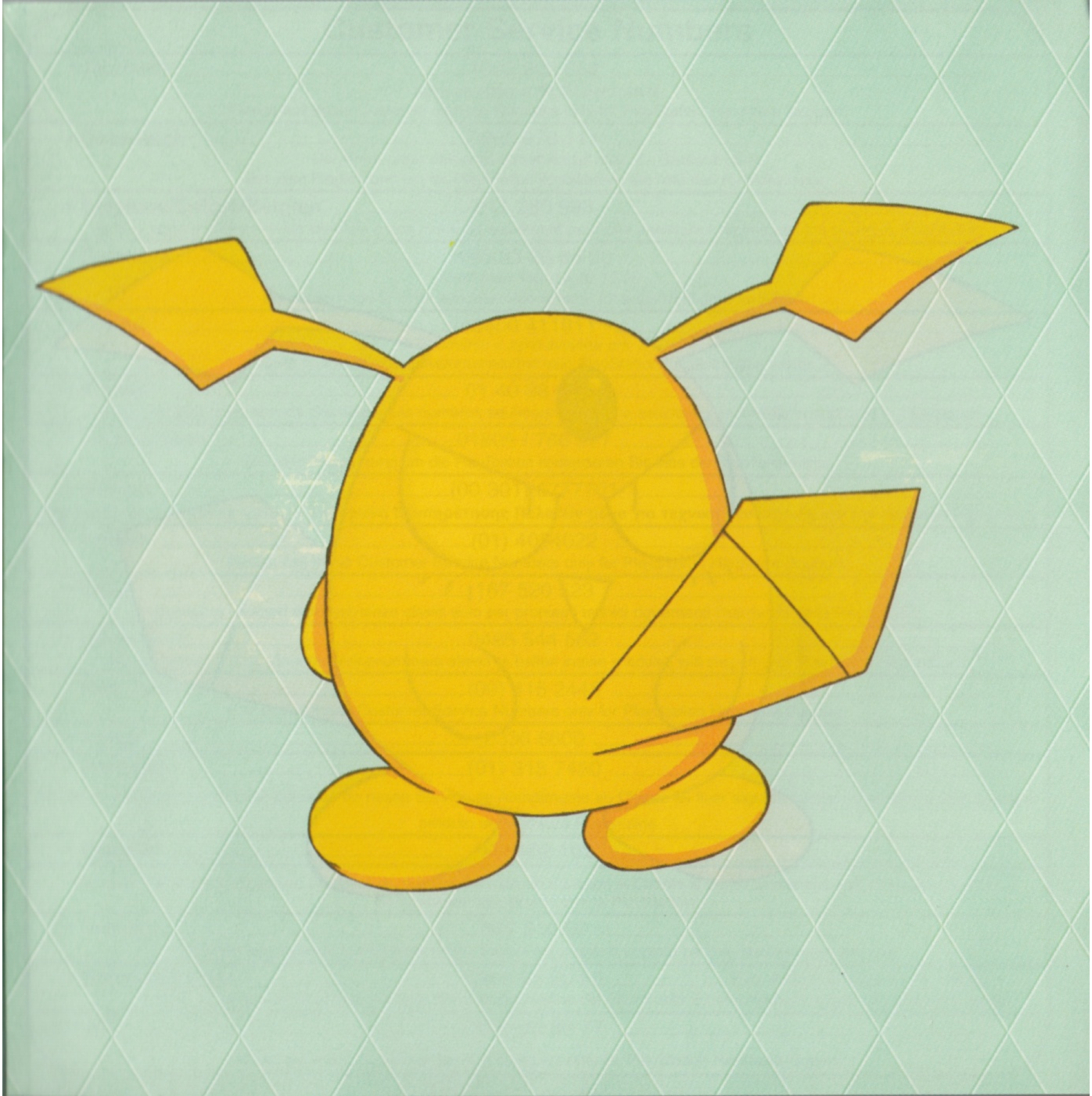
DEIXAR CAIR A BOLA DE TEMPOS A TEMPOS

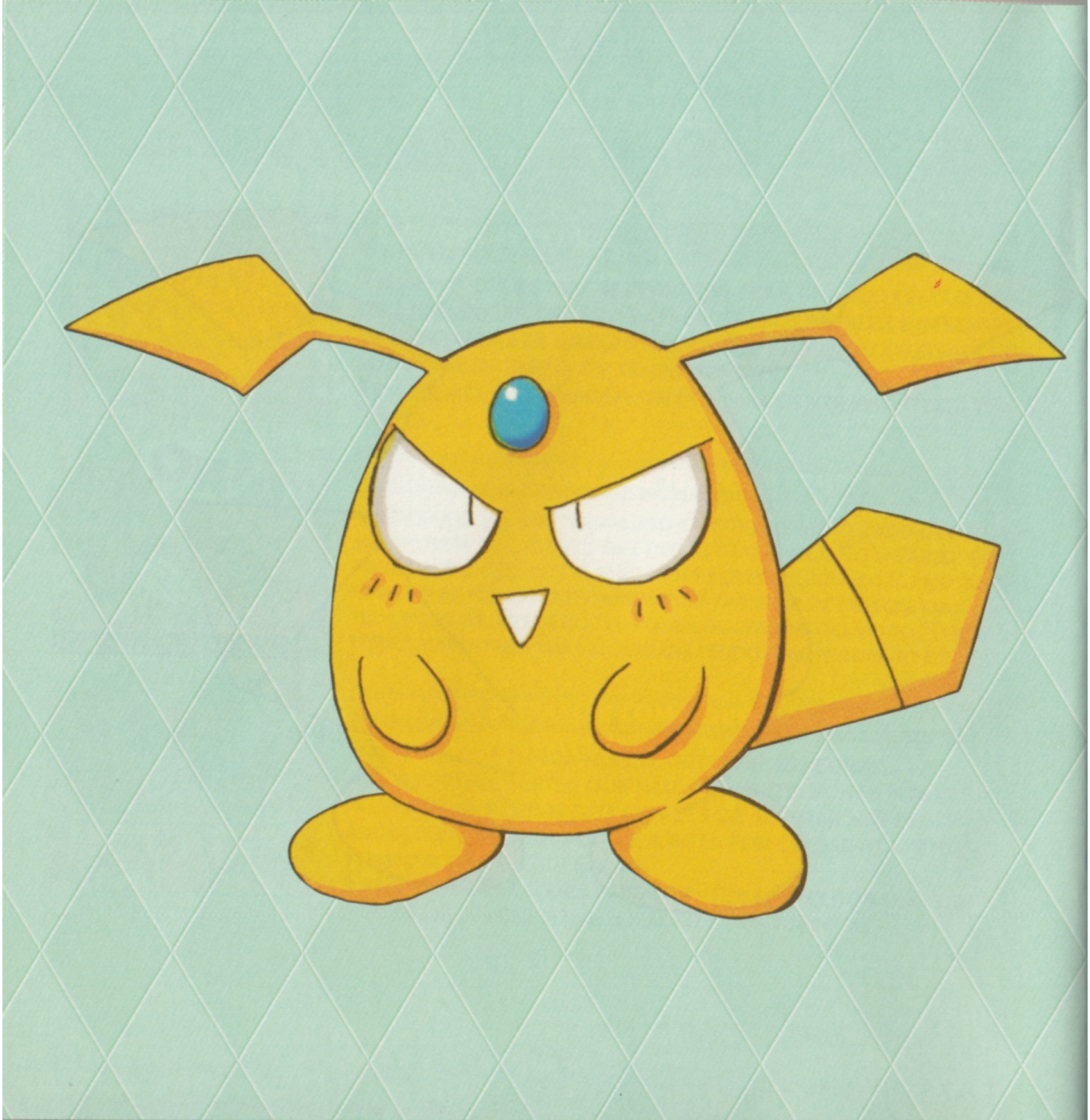
MUITAS PESSOAS NÃO TERIAM ISTO EM CONSIDERAÇÃO DADO QUE APARECEM MAIS PEDRAS DE CADA VEZ QUE DEIXAS CAIR A BOLA. NO ENTANTO, É UMA TÉCNICA ÚTIL. DURANTE O JOGO, PODES DEIXAR CAIR A BOLA PARA AUMENTAR O NÚMERO DE PEDRAS DISPONÍVEIS PARA QUEBRAR DE MODO A ENVIÁ-LAS AO TEU OPOSITOR. PENSA NO TEU PODER DE ATAQUE. NO MODO "TIME ATTACK" PODES AUMENTAR A TUA VELOCIDADE TENDO MAIS PEDRAS NO ECRÃ.



NGULO DE DISPARO E COMO QUEBRAR AS PEDRAS

NESTE JOGO, É FUNDAMENTAL QUEBRAR AS PEDRAS.
ATÉ OS PRINCIPIANTES QUE NÃO SÃO MUITO BONS EM FAZER PONTARIA ÀS PEDRAS SÃO CAPAZES DE ACERTAR NAS PEDRAS SE O ÂNGULO ENTRE O QUADRO E A BOLA FOR CUIDADOSAMENTE TOMADO EM CONSIDERAÇÃO.
ESTAS CONSIDERAÇÕES PERMITIR-TE-ÃO MELHORAR O TEU PODER DE ATAQUE, QUALIFICAÇÃO E PONTUAÇÕES!





Customer Service Numbers

• **Australia**	1902 262 662
Calls charged at $1.50 per minute. Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.	
• **Österreich**	0900 970 111
Der Anruf unter dieser Nummer kostet max. 41 Groschen/Sek. Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontaktieren Sie bitte den Kundenservice.	
• **Belgique/België/Belgien**	011 280 996
Veuillez appeler notre service clientèle à ces numèros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.	
• **Danmark**	+45 33 26 68 20
Åben Man-Tors 16.00-19.00 Du bedes ringe til dette kundeservicenummer for support til din PlayStation.	
• **Suomi**	0600 411911
"4,70 fim/min + ppm avoinna ark 17-21" Soita näihin asiakaspalvelunumeroihin vain PlayStation-laitteistotukea varten	
• **France**	01 40 88 04 88
Veuillez appeler notre service clientèle à ces numèros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.	
• **Deutschland**	01805 / 766 977
Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontaktieren Sie bitte den Kundenservice.	
• **Greece**	(00 301) 6777701
Παρακαλούμε να καλείτε αυτά τα Τηλέφωνα Εξυπηρέτησης Πελατών μόνο για τεχνικη υποστήριξη για την κονσολα PlayStation	
• **Ireland**	(01) 4054022
Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.	
• **Italia**	167 520 523
Chiamare i numeri dell'assistenza clienti solo per problemi tecnici riguardanti l'hardware della PlayStation.	
• **Nederland**	0495 544 562
Wij verzoeken u deze klantenservicenummers alleen te bellen indien u advies wilt vragen over PlayStation apparatuur.	
• **New Zealand**	(09) 415 2446
Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.	
• **Norge**	2336 6600
• **Portugal**	(01) 318 7450
Por favor, contacte os seguintes números do nosso Serviço de Atendimento ao Cliente se tiver alguma dúvida ou problema com qualquer produto de hardware PlayStation	
• **España**	902 102 102
Por favor, llama a los siguientes nùmeros de nuestro Servicio de Atenciòn al Cliente si tienes problemas con cualquier producto de hardware relacionado con la PlayStation.	
• **Sverige**	587 610 00
Vänligen ring följande kundtjänstnummer enbart om problem uppstår på PlayStations programvara.	
• **Schweiz/Suisse**	0900 55 20 55 — Ein Anruf kostet Fr. 1. -/min.
Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Hotline die Eltern oder Erziehungsberechtigen um Erlaubnis fragen	
• **UK**	0990 99 88 77
Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support	

PUCHI CARAT

SLES-02070

"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

5060020460548